GAME REVIEWS: SPLINTER CELL, RING 2, SIM CITY 4, KNIGHTS OF THE CROSS, IGI 2, RALLISPORT CHALLENGE



ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 162 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2003 € 6,50

COMMAND & CONQUER GENERALS

Η ΩΡΑ ΤΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΩΝ!

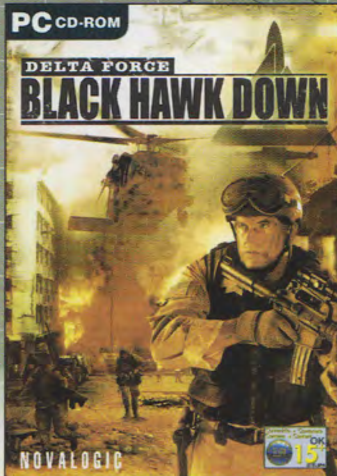


PC Games

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Στα τέλη του 1993, οι Ηνωμένες Πολιτείες πραγματοποίησαν στρατιωτική επέμβαση στο Mogadishu της Σομαλίας. Η ομάδα Delta Force και οι Army Rangers, επιχείρησαν να αιχμαλωτίσουν τους αρχηγούς των Σομαλών ανταρτών και να αποκαταστήσουν την τάξη στην περιοχή. Ως μέλος της ομάδας Delta Force, καλείστε να συμμετάσχετε στις επιδρομές που έγιναν μέσα και γύρω από την περιοχή του Mogadishu. Βιώστε την ένταση των μαχών που εκτυλίχθηκαν στην περιοχή, μέσα από 20 αποστολές χρησιμοποιώντας όλα τα διαθέσιμα όπλα (πεζικού αλλά και οχημάτων).

ΚΩΔ:534129



POST MORTEM

Ως πρώην ιδιωτικός ντετέκτιβ, καλείστε να λύσετε το μυστήριο που καλύπτει την βίαιη δολοφονία ενός ζευγαριού σε κάποιο ξενοδοχείο του Παρισιού στα μέσα της δεκαετίας του 60. Ως Gus Macphe-rson θα πρέπει να περιπλανηθείτε στους σκοτεινούς δρόμους του Παρισιού και κάνοντας χρήση της μαντικής σας ικανότητας, να ξεσκεπάσετε μια συνομωσία που καλύπτεται από αίμα, τελετουργίες και αρχαία artifacts. Κινηθείτε στα φανταστικά γραφικά του τίτλου (πανοραμική κίνηση 3600 μοιρών), λύνοντας έξυπνους γρίφους και ανακρίνοντας μυστηριώδεις υπόπτους.

ΚΩΔ:535540

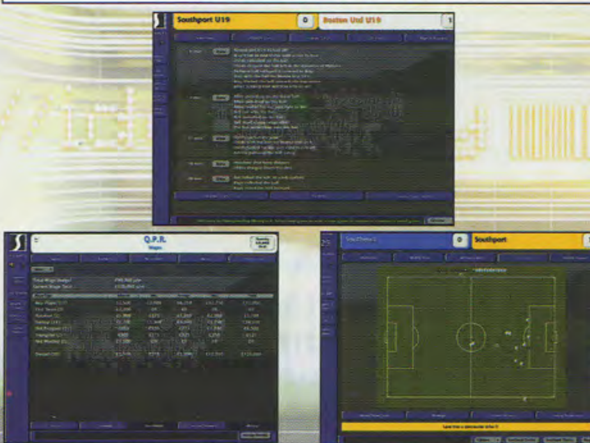


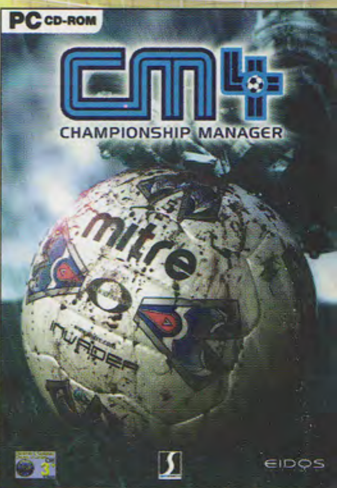
CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Ο «Βασιλιάς» του Football Management επιστρέφει, καλύτερος από ποτέ! Περισσότεροι παίκτες για μεταγραφές και νέα πρωταθλήματα για κατάκτηση. Για πρώτη φορά (στην σειρά Championship Manager) θα μπορείτε να δείτε τους αγώνες μέσω της νέας 2D μηχανής και να πάρετε αποφάσεις τακτικής, σε πραγματικό χρόνο καθώς εκτυλίσσεται ο αγώνας. Βιώστε το νέο, μοναδικό σύστημα διαπραγμάτευσης συμβολαίων μεταγραφών και τις νέες τακτικές προπόνησης της ομάδας σας. Επιπλέον μπορείτε να αλλάξετε τα γραφικά του interface του παιχνιδιού επιλέγοντας το αγαπημένο σας θέμα (όπως για παράδειγμα, προσωπικές φωτογραφίες ή εικόνες της αγαπημένης σας ομάδας). Περιλαμβάνει ελληνικό εγχειρίδιο.

ΚΩΔ:534102

SCREENSHOTS

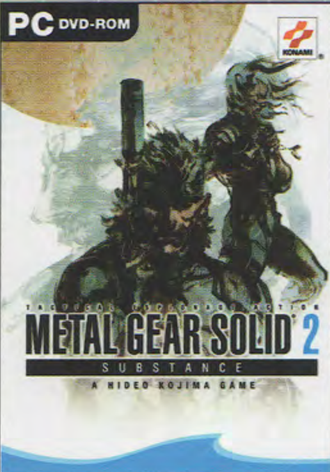




METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Ο Solid Snake επιστρέφει, αυτή την φορά για PC και Xbox. Σκληρός, αθόρυβος και πιο θανατηφόρος από ποτέ, θα προσπαθήσει να εξοντώσει την τρομοκρατική οργάνωση που βρίσκεται πίσω από την κλοπή του μυστικού υπέρ-όπλου Metal Gear. Παίξτε σε ρεαλιστικά γραφικά που κόβουν την ανάσα και του πιο απαιτητικού παίκτη, συνοδευόμενοι από την ατμοσφαιρική κινηματογραφική μουσική του Harry Gregson Williams. Με ανατρεπτικό σενάριο που θα σας συναρπάσει, το Metal Gear Solid 2 σας προσκαλεί στον κόσμο του.

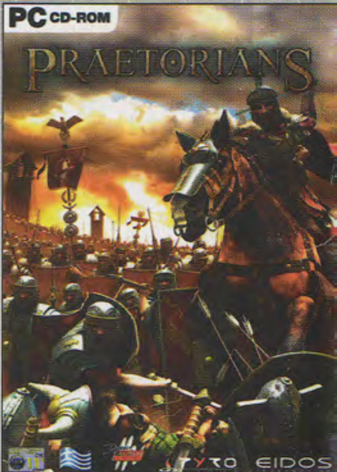
ΚΩΔ:534080



PRAETORIANS

Μεταφερθείτε στην εποχή του Ιουλίου Καίσαρα και αναλάβετε τον ρόλο ενός Ρωμαίου στρατηγού βοηθώντας την επέκταση της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας. Οδηγήστε τις λεγεώνες σας σε εκστρατείες στις έρημους της Αιγύπτου, στα παγωμένα βουνά της Γαλατίας αλλά και στην καρδιά της Αυτοκρατορίας, την ίδια την Ρώμη. Ζήστε μάχες απαράμιλλης έντασης μέσα από 20 αποστολές κάνοντας χρήση όλων των τακτικών, πολιορκητικών μηχανών και στρατιωτικών μονάδων της εποχής. Επιλέξτε τους Ρωμαίους, τους Γαλάτες ή τους Αιγυπτίους για επικές μάχες εναντίον (μέχρι και) 8 φίλων σας μέσω. Τοπικού Δικτύου ή Internet.

ΚΩΔ:526363



Απρίλιος 2003

Port Royale

Χρυσός, Εξουσία και Πειρατεία

"Γραφικά το παιχνίδι είναι πλήρως αναπτυγμένο με την υποστήριξη της προηγμένης Ge-Force"
PC Gamer

"Το κεντρικό κομμάτι του Port Royal είναι οι ναυμαχίες"
"Αρπάξτε τον πειρατή σας για το πειρατικό trading sim Port Royal"
PC Zone

"Ένα trading simulation ανώτερο από τα άλλα"
Playerofgames.com

Βάλτε πλώρη για μια περιπέτεια στην Καραϊβική με πειρατές, ναυμαχίες, εκστρατείες, ταξίδια, αποστολές και χαμένους θησαυρούς! Το Port Royal διαθέτει ένα δυναμικό μη γραμμικό σενάριο τοποθετημένο σε μια πραγματική ιστορική τοποθεσία με απίστευτα τρισδιάστατα γραφικά.

- Χρυσός, Πειρατές, ιστορικές ναυμαχίες
- Πλήρες σύστημα εκμάθησης (tutorial mode) για να μπείτε αμέσως στα βαθιά
- Ατελείωτες ώρες παιχνιδιού (πάνω από 250 ώρες)
- Ιστορικά ακριβές και ρεαλιστικά γραφικά
- Σχεδιάστηκε από gamers για gamers που λατρεύουν τις Real Time Strategy περιπέτειες, το εμπόριο και τις μάχες.













ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΕΛ.ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 20 & ΥΜΗΤΟΥ, 14452 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, EL.BENIZELOU 20 & YMITOU,
14452 METAMORFOSI, ATHENS, GREECE, ΤΗΛ:2102820688, FAX:2102820070
E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr, www.cdmedia.gr

EDITORIAL

Με τα σύννεφα του πολέμου να γίνονται όλο και πιο πυκνά πάνω από το Ιράκ αλλά και ολόκληρο τον κόσμο, μου έρχεται λίγο περίεργα να μιλάω για παιχνίδια και gaming events. Ισως μάλιστα, όταν εσείς διαβάζετε αυτές τις γραμμές, οι αναμενόμενοι βομβαρδισμοί να έχουν ήδη ξεκινήσει. Αχ, δεν αλλάζει ο κόσμος: "Νικημένο μου αστέρι, δεν αλλάζουν οι καιροί, με φωτιά και με μαχαίρι πάντα ο κόσμος προχωρεί", που λέει και το τόσο αληθινό αυτό τραγούδι του Νίκου Γκάτσου σε μουσική Μάνου Χατζιδάκι...

Η ζωή συνεχίζεται, όμως, όπως άλλωστε και το gaming. Ετσι, ύστερα από δύο χρόνια αναμονής, έφτασε επιτέλους στα ράφια των καταστημάτων το πολυαναμενόμενο Splinter Cell του Tom Clancy, το οποίο φαίνεται να ανταποκρίνεται πλήρως στις προσδοκίες. Με καταπληκτική ατμόσφαιρα δράσης, φοβερό ρεαλισμό και "πραγματικό" stealth (εφάμιλλο των Thief), το Splinter Cell δίκαια αποσπά τον τίτλο της "καλύτερης single player 3D action εμπειρίας της τελευταίας χρονιάς" από τον Νίκο Κόντη. Μεγάλο "ελάττωμά" του, βέβαια, η ανυπαρξία του multiplayer.

Θυμάστε το "Command & Conquer" της Westwood; Φυσικά και το θυμάστε, ξεχνιούνται τέτοια πράγματα; Ε, λοιπόν, καιρός να το ξεχάσετε, διότι η Electronic Arts (η οποία έχει αγοράσει τη Westwood) δεν φαίνεται διατεθειμένη να συνεχίσει τη θρυλική σειρά. Αντ' αυτού, αποφάσισε να καθιερώσει μια δική της, χρησιμοποιώντας απλώς τον ίδιο τίτλο. Ο λόγος για το "Command & Conquer: Generals" το οποίο ουδεμία σχέση έχει με την παλιά σειρά μεν, δεν είναι άσχημο ως RTS δε - ιδιαίτερα σε multiplayer είναι εθιστικότατο.

Για το τέλος άφησα το καλύτερο. Το "PC Master" διοργανώνει ένα μοναδικό gaming τριήμερο, όπου θα σας δοθεί η ευκαιρία να διαγωνιστείτε και να διασκεδάσετε παίζοντας ορισμένα από τα κορυφαία παιχνίδια της δεκαετίας του '80! Bubble Bobble, Double Dragon, Rainbow Islands, Pac-Man και πολλά άλλα θρυλικά παιχνίδια του παρελθόντος σας προκαλούν να τα ανακαλύψετε (ή να τα θυμηθείτε...). Λεπτομέρειες, αλλά και τη σχετική πρόσκληση θα βρείτε στο τεύχος αυτό. ΚΟ!

Γιάννης Πατρίκος

PCmaster

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 210 9238672, fax: 210 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Ιάκωβος Βλιώρας, Κώστας Γεροντής, Αλέξιος Ευθυμίου, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Γιώργος Καρακατσιώτης, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιάννης Κωστάκης, Γιώργος Λουκάς, Ορέστης Μανούσος, Χρήστος Μάντζιος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Νότης Χαλκίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Κώστας Λαμπορίντος
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Μιχάλης Ματρώζος, Δημήτρης Μαραγκάκης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δαμουλάκη Αλεξάνδρα
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



84 DVD στο "PC Master"



104 Command & Conquer: Generals

86 Retro Mania

Περιεχόμενα

e-mail: pcmaster@compupress.gr





PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

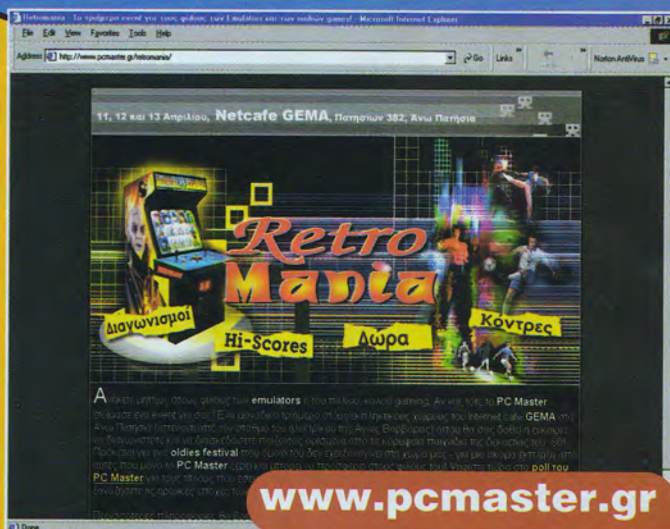
- **PROGRAMMING**
- **The 4th Coming**
  Η στήλη των φίλων του δημοφιλούς on-line RPG.
- **Game Index**
  Το ευρετήριο του καλού PCMasterά, με τα reviews των 12 τελευταίων τευχών!

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Όπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

www.gameweb.gr





www.pcmaster.gr

GAMEWEB

Το GameWeb συνεχίζει να είναι πόλος έλξης για τους απανταχού gamers. Η ύλη του ανανεώνεται καθημερινά με νέα από το χώρο των games, δεν περιορίζεται όμως μόνο στα PCs, αλλά "απλώνει" τα δίχτυα του και στις δημοφιλείς σύγχρονες παιχνιδομηχανές!

Downloads

Η Retro Mania εξαπλώνεται και στο Gameweb! Ρίξτε μια ματιά στα αφιερώματα των δημοφιλέστερων emulators και θα καταλάβετε! Μην παραλείψετε να τους κατεβάσετε για να απολαύσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια.

Νέα

Ακόμα ένας διαγωνισμός της Lacta δεσπόζει στην κεντρική σελίδα του Gameweb προσκαλώντας σας να πάρετε μέρος σε ακόμα ένα κυνήγι γεύσης και δώρων! Και μια και μιλάμε για διαγωνισμούς, μην παραλείψετε να τσεκάρετε το διαγωνισμό-έκπληξη του Daredevil. Τι θέλετε να πείτε "ποιος είναι ο Daredevil"!;! Γραμμή για το Gameweb γιατί σας βρίσκω ανενημέρωτους τελευταία...

PC MASTER SITE

Ώρα να δούμε τι καινούριο μπορείτε να βρείτε αυτόν τον καιρό στο επίσημο site του "PC Master". Πάμε, λοιπόν:

Retro Mania

Φυσικά, το γεγονός της εποχής είναι το Retro gaming festival που οργανώνουν το "PC Master" και το Internet café Gema! Οι κανόνες για τα παιχνίδια που θα διεξαχθούν έχουν ήδη ανακοινωθεί και βρίσκονται, εκτός από το site www.pcmaster.gr/retromania, στο σχετικό αφιέρωμα στις σελίδες του τεύχους που κρατάτε! Πριν από μέρες ολοκληρώθηκε και η διαδικασία της ψηφοφορίας ανάμεσα στα προτεινόμενα παιχνίδια από τη σύνταξη του περιοδικού. Φυσικά, αυτά δεν ήταν παρά ένα μικρό δείγμα των παιχνιδιών και το poll έγινε όχι για να αποφασίσουμε τελικά ποια θα είναι τα παιχνίδια στα οποία θα μπορέσετε να διαγωνισθείτε, αλλά περισσότερο για να πάρουμε μια γεύση τού τι παιχνίδια προτιμάτε! Μέχρι την έναρξη του retro τριημέρου κάντε επισκέψεις στη σχετική σελίδα για τυχόν ανακοινώσεις που μπορεί να σας ενδιαφέρουν!

PC Master Forum

Απ' ό,τι βλέπουμε, η Retro Mania σας έχει επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό! Όλο και περισσότερα posts που έχουν σχέση με την αναζήτηση ROMs, emulators και τα συναφή κάνουν την εμφάνισή τους στο forum του "PC Master" τον τελευταίο καιρό. Και επειδή σας αγαπάμε, σας έχουμε μία μεγάλη έκπληξη! Ποια είναι αυτή; Χε χε... θα μάθετε όταν θα έρθει η ώρα!

Τι σας... περιμένει!

Ήδη έχουμε στα σκαριά πολλές εκπλήξεις για εσάς, μερικές απ' τις οποίες αποκαλύπτονται στις σελίδες αυτού του τεύχους. Μείνετε συντονισμένοι στα sites pcmaster.gr και gameweb.gr, καθώς τα συνταρακτικά νέα δεν αποκλείεται να σκάσουν σαν βόμβες από στιγμή σε στιγμή!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Το 1991 η Microprose κατέκτησε τους gamers όλου του κόσμου με ένα εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής, που περιεχόταν σε δύο μόλις δισκέτες. Μαντέψατε, φαντάζομαι, πως αναφερόμαστε στο Civilization, ένα παιχνίδι-θρύλο. Το Civilization 2 ήταν κάτι που για χρόνια ζητούσαν οι λάτρεις του δημοφιλέστερου turn based παιχνιδιού στρατηγικής. Το "PC Master" σας το προσφέρει στην πιο εξελιγμένη μορφή του, συνοδευόμενο από 2 πλήρη νέα campaigns αλλά και multiplayer δυνατότητα.

CIVILIZATION II

GOLD EDITION

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, 98, Me, 2000, XP, Pentium 200, 64MB μνήμη, 4MB κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου.

Το Civilization 2 είναι ένα παιχνίδι ανταγωνισμού ανάμεσα σε φυλές, σε πολιτιστικό, οικονομικό και στρατιωτικό επίπεδο. Σκοπός σας είναι να αναλάβετε το ρόλο του ηγέτη που θα δημιουργήσει ξεκινώντας από το μηδέν μια αυτοκρατορία με ανεπτυγμένες πόλεις, στρατό, οικοδομήματα και πολιτισμό, η οποία θα πρέπει να επιζήσει στο πέρασμα του χρόνου. Φυσικά, έντονο είναι το στοιχείο του ανταγωνισμού ανάμεσα στις φυλές που ελέγχει ο υπολογιστής, οι οποίες έχουν ακριβώς τις ίδιες αξιώσεις για τους δικούς τους πολιτισμούς. Πρακτικά, το Civilization 2 ολοκληρώνεται με νίκη, αν κερδίσετε ή κατακτήσετε όλες τις υπόλοιπες φυλές είτε νικώντας στο space race, στέλνοντας πρώτος διαστημόπλοιο στο Αλφα του Κενταύρου (στοιχείο που αποτελεί προμήνυμα του επόμενου παιχνιδιού του Sid Meyer, Alpha Centauri).

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Η πρώτη επιλογή, Start A New Game, ξεκινάει κανονικά το Civilization 2. Με το Start On Premade World μπορείτε να παίξετε σε χάρτη που έχετε προκατασκευάσει με το πρόγραμμα Civmaps, κατανέμοντας σε αυτόν τόσο τα διάφορα είδη εδαφών (πεδιάδες, τούνδρες, θάλασσες, ποτάμια, λόφοι, βάλτοι, ακόμη και ζούγκλες) όσο και τις αρχικές πόλεις που θα είναι ήδη χτισμένες με την έναρξη του παιχνιδιού. Με το Customize World μπορείτε να επιδράσετε σε όλες τις παραμέτρους του αρχικού κόσμου, όπως το μέγεθός του (small, normal, large), το ποσοστό ξηράς/θάλασσας, το αν θα έχετε μεγάλο αριθμό μικρών σχετικά ηπείρων ή αντίστροφα, το κλίμα, τη θερμοκρασία και την ηλικία του (σε δισεκατομμύρια χρόνια).



Στα βασικά campaigns του παιχνιδιού (Begin Scenario) μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ των δύο έτοιμων σεναρίων. Το πρώτο αναφέρεται στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, όπου μπορείτε να αναλάβετε τους ρόλους των Στάλιν, Φράνκο, Ινονού, Τσώρτσιλ ή Χίτλερ, ενώ το δεύτερο τοποθετείται στην αρχαία περίοδο, κατά την οποία άνθησε η Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία και όπου μπορείτε να αναλάβετε τους Ρωμαίους, τους Μακεδόνες, τους Πτολεμαίους ή τους Κέλτες.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Το πρώτο που θα δείτε ξεκινώντας το παιχνίδι είναι ο χάρτης, με

σκιασμένα τα σημεία που δεν έχουν εξερευνηθεί ακόμα, πάνω στον οποίο βρίσκονται οι πρώτοι άποικοί σας, τους οποίους θα χρησιμοποιήσετε για να χτίσετε τις πόλεις σας. Καθώς ο πολιτισμός και η τεχνολογία εξελίσσονται, οι άποικοι θα δώσουν τη θέση τους στους μηχανικούς. Αρχικός στόχος σας είναι να βρείτε το πιο κατάλληλο σημείο για να θεμελιώσετε την πρώτη πόλη σας. Στα δεξιά του χάρτη υπάρχει το Status Panel, όπου φαίνονται ο συνολικός πληθυσμός σας, το έτος (το παιχνίδι ξεκινά το 4000 π.Χ., εκτός και αν επιλέξετε διαφορετικά από την αρχή) και τα αποθέματα σε χρυσό. Επίσης, απεικονίζονται οι ποσότητες φόρων, luxuries και έρευνας. Κάτω ακριβώς, βλέπετε την εκάστοτε ενεργό μονάδα, τη μητρική πόλη της, την εθνικότητά της και τις κινήσεις που έχει ακόμα δικαίωμα να κάνει σε αυτόν το γύρο. Επίσης, αναγράφονται ο τύπος του εδάφους και οι βελτιώσεις που έχουν γίνει σε αυτό, εφόσον φυσικά υπάρχουν. Αργότερα στο παιχνίδι θα δείτε να εμφανίζονται και κλάσματα στον αριθμό των κινήσεων μιας μονάδας. Αυτό συμβαίνει όταν η μονάδα βρίσκεται σε δρόμο, οπότε έχει τη δυνατότητα τριπλάσιου αριθμού κινήσεων. Bonus δίνεται και στην περίπτωση του σιδηρόδρομου, οπότε δεν ξοδεύετε καμιά κίνηση μετακινούμενοι σε τετράγωνα που υπάγονται στο σιδηροδρομικό δίκτυο.

Οι επιστήμονες της φυλής σας, όπως αντίστοιχα συμβαίνει και με τις αντίπαλες φυλές που αναπτύσσονται παράλληλα, κάνουν κατά καιρούς κάποιες ανακαλύψεις οι οποίες είναι σημαντικές για την εξέλιξη του πολιτισμού σας και όχι μόνο, καθώς δεν είναι λίγες οι φορές που για να κατασκευάσετε μια συγκεκριμένη μονάδα απαιτείται η γνώση περισσότερων από μία ανακαλύψεων. Ετσι, με την πάροδο του χρόνου και την εξέλιξη του πολιτισμού θα φτάσετε ως τη βιομηχανική εποχή και τον 21ο αιώνα, οπότε ολοκληρώνεται το Civilization 2.

MULTIPLAYER

Μονομαχία head to head. Αυτή γίνεται ανάμεσα σε δύο παίκτες, που είναι συνδεδεμένοι είτε μέσω modem είτε απευθείας με link ανάμεσα στους δύο υπολογιστές.

Hotseat στον ίδιο υπολογιστή. Οι αντίπαλοι πολιτισμοί δεν ελέγχονται από τον υπολογιστή, αλλά από πραγματικούς συμπαίκτες, που εναλλάσσονται στο ίδιο μηχάνημα όταν έρθει η σειρά τους να παίξουν.

Cheats

Ελέγξτε την πόλη του αντιπάλου. Πατήστε το πλήκτρο V, μετακινηθείτε διαγώνια στην πόλη του αντιπάλου και πατήστε το πλήκτρο [Enter]. Εναλλακτικά, κρατήστε πατημένο το [Shift], γράψτε 123456, αφήστε το [Shift] και πατήστε το πλήκτρο T.

Cheat mode
Δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **[Ctrl] + [Shift] + T:** Ελέγχει το attitude και time του New Council
- **[Ctrl] + [Shift] + U:** Επιτρέπει να ρυθμίσετε τα units

Network game μέσω δικτύου LAN. Υστερα από μια κοπιαστική μέρα δουλειάς, τι το καλύτερο από ένα Civnet για λίγη ξεκούραση; Bad for employers.

TCP/IP Connection μέσω Internet. Αν έχετε δική σας IP address (απαραίτητη προϋπόθεση, αποκλείονται δηλαδή οι ψευδο-SLIP και ψευδο-PPP συνδέσεις), συνδέεστε με τον Internet Provider σας, ανοίγετε το Winsock, δίνετε τη δική σας IP address καθώς και αυτήν του αντιπάλου σας και... ξεκινάτε να παίζετε!

Αν δεν είναι "PC Master Collection" δεν λέει!

Η συλλογή πάει καλά! Μετράμε ήδη 9 παιχνίδια, ενώ το νεότερο μέλος της οικογένειας σίγουρα θα σας συναρπάσει! Μέχρι τη στιγμή που το DVD θα μπει για τα καλά στη ζωή μας, το "PC Master" θα συνεχίσει να σας χαρίζει ένα full game σε DVD θήκη!
Η συλλογή του "PC Master", λοιπόν, θα εμπλουτίζεται συνεχώς από επιτυχημένα, συλλεκτικά "διαμάντια" της παγκόσμιας gaming σκηνής, συνοδευόμενα από πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις! Φυσικά, οι συλλεκτικές συσκευασίες του εξωφύλλου θα αναλάβουν να εμπλουτίσουν τη βιβλιοθήκη σας με μια σειρά αξιοζήλευτων κομματιών.

Αν σας λείπουν τα επτά πρώτα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master", δεν έχετε παρά να παραγγείλετε τα τεύχη 150, 152, 154, 156, 158, 159, 160 και 161, τα οποία συνοδεύονται απ' αυτά. Μόνο τότε θα είναι η συλλογή σας πλήρης!





CD-ROM Pages



Demos

utilities

ACROBAT READER: Το πρόγραμμα για να βλέπετε τα αρχεία .pdf.
AGENT: Η νεότερη έκδοση του γνωστού newsgroup reader.
CUTE FTP: Μεταφορά αρχείων με FTP!
DivX 5.02: Η τελευταία έκδοση των codecs για να δείτε και να φτιάξετε ταινίες DivX.
ICQ 2003a: Το απόλυτο εργαλείο διαδικτυακής επικοινωνίας.
QuickTime: Εγκαταστήστε το για να μπορείτε να δείτε ταινίες τύπου Quicktime.
WinAmp: Η νεότερη έκδοση του δημοφιλούς MP3 player.
WinRar: Ένα από τα δύο αγαπημένα μας προγράμματα συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων.
WinZip: Το δεύτερο αγαπημένο μας πρόγραμμα συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων .-)

3D MARK 2003

Εταιρεία: FutureMark
URL: www.futuremark.com

Αυτόν το μήνα το πιο "καυτό" πρόγραμμα που περιέχεται στο δεύτερο CD μας δεν είναι κάποιο demo παιχνιδιού, αλλά αυτό που πολλοί ονομάζουν "The gamer's benchmark". Πρόκειται για το δημοφιλέστερο DirectX πρόγραμμα μέτρησης των επιδόσεων του υπολογιστή σας και εξειδικεύεται στις επιδόσεις του συστήματος στα 3D γραφικά και εφέ, άρα και στα παιχνίδια.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 1.000MHz, 256MB RAM (512MB recommended), 1GB χώρο στο σκληρό δίσκο, Windows 98/SE/ME/2000/XP, DirectX9, κάρτα γραφικών με 32MB μνήμη και συμβατότητα τουλάχιστον με DirectX7.

Δημιούργημα της Futuremark, που μέχρι πριν από μία έκδοση του προγράμματος ονομαζόταν MadOnion, το 3D Mark θεωρείται ένα από τα πλέον αξιόπιστα benchmarks των δυνατοτήτων των μοντέρνων καρτών γραφικών και χρησιμοποιείται κατά κόρον από όλα τα hardware sites και περιοδικά στις μετρήσεις καρτών γραφικών. Στο CD του περιοδικού θα βρείτε τη νεότερη έκδοσή του, η οποία, όπως θα προσέξατε, είναι ιδιαίτερα απαιτητική: επεξεργαστής τουλάχιστον 1GHz, αρκετή μνήμη και κάρτα γραφικών DirectX9. Φυσικά, αν η κάρτα σας έχει αρχιτεκτονική συμβατή από DirectX7 και πάνω, δεν σημαίνει πως δεν θα μπορεί να τρέξει το πρόγραμμα, απλώς κάποιες δοκιμές δεν θα είναι σε θέση να ολοκληρωθούν. Το 3D Mark 2003 βασίζεται στο νεότατο DirectX 9 και κάνει χρήση όλων των λειτουργιών της αρχιτεκτονικής του, κάτι που έχει ως αποτέλεσμα να εκμεταλλεύεται πλήρως τις κάρτες νεότερης γενιάς των ATI (Radeon



HIT OF THE MONTH



Ακόμα στο CD

Manual: Στο φάκελο extras/manuals θα βρείτε πλήρες το manual του Civilization II: Gold σε αρχείο μορφής .pdf, το οποίο μπορείτε να δείτε εγκαθιστώντας το πρόγραμμα Acrobat Reader που περιλαμβάνεται στο 2ο CD του "PC Master".
PDF: Επίσης, στο 2ο CD περιέχονται σε μορφή .pdf, οι μόνιμες στήλες "The 4th Coming", "Programming" (το πρόγραμμα του μήνα περιλαμβάνεται επίσης στο CD αυτό) και "Game Index", καθώς και το review του παιχνιδιού.

9800, 9700, 9500) και nVIDIA (FX). Το πρόγραμμα είναι πολύ εύκολο στη λειτουργία του. Με την εκτέλεσή του θα βρεθείτε στο βασικό πίνακα επιλογών, όπου μπορείτε απλώς να επιλέξετε "Start" και να απολαύσετε το σόου. Διότι ας μην ξεχνάμε πως το 3D Mark είναι στην ουσία ένα demo που επιδεικνύει εντυπωσιακές γραφικές δυνατότητες! Τα βασικά sequences αποτελούνται από μία εντυπωσιακή αερομαχία με εκπληκτικά γραφικά, μία σκηνή "φύσης" και δύο ακόμη παιχνίδια (το ένα θα σας θυμίσει Doom3). Θα το βρείτε στην ενότητα "Extras".

GROM

Απαιτήσεις: Pentium 500, 128MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών
URL: http://www.gromgame.de/

Θα σας φανεί απίστευτο αυτό που συμβαίνει την εποχή του καταστροφικού Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Μακριά από τα γνωστά θέατρα επιχειρήσεων στην Ευρώπη και τη Βόρεια Αφρική, το Θιβέτ γίνεται ο τόπος που κρύβει ένα μεγάλο μυστικό: το κλειδί για την παγκόσμια κυριαρχία! Μάλιστα, ο Φύρερ έχει ήδη στείλει μία μονάδα επίλεκτων να ψάξει για τη χαμένη πόλη του βασιλιά Arjuna. Σύμφωνα με το θρύλο, ο βασιλιάς έκρυψε στην πόλη 12 θαυματουργά όπλα, το καθένα από τα οποία κατέχει τη δύναμη να εξαφανίζει πόλεις ολόκληρες στη στιγμή! Είναι προφανές πως δεν υπάρχει χρόνος για χάσιμο! Θα αναλάβετε το ρόλο του συνταγματάρχη Grom και θα ταξιδέψετε στη μακρινή χώρα για να σταματήσετε το τέλος του κόσμου!

extras

▶ **3D Mark 2003:** Δοκιμάστε τις γραφικές επιδόσεις του συστήματός σας στη νεότερη έκδοση του benchmark για DirectX9!
▶ **CoolEdit Pro:** Στη θεματολογία του τεύχους αυτού περιλαμβάνεται ένα αφιέρωμα στο δημοφιλές πρόγραμμα μουσικής CoolEdit. Σκεφτήκαμε λοιπόν να σας κινήσουμε την περιέργεια και να ξυπνήσουμε τις μουσικές ευαισθησίες σας περιλαμβάνοντας την trial έκδοσή του στο CD!
▶ **DVDx 2.2:** Το πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να φτιάξετε τα δικά σας VCDs και SVCDs! Η διαδικασία περιγράφεται λεπτομερέστατα στο "Do it Yourself" αυτού του μήνα.
▶ **Multimedia Builder:** Θυμάστε το "Do it Yourself" του "PC Master" 161, όπου σας προτρέπαμε να δημιουργήσετε τον δικό σας Media player; Λόγω περιορισμού χώρου στο CD του προηγούμενου τεύχους δεν μας δόθηκε η ευκαιρία να συμπεριλάβουμε και το απαραίτητο πρόγραμμα. Επανορθώνουμε, λοιπόν!
▶ **Nero Burning ROM:** Η trial μορφή της τελευταίας έκδοσης του δημοφιλούς burner που θα σας επιτρέψει, εκτός από το να γράφετε τα CDs σας, να "κάψετε" τα δικά σας VCDs και SVCDs. Η διαδικασία περιγράφεται στο "Do it Yourself".
▶ **Rom Center:** Ενα χρήσιμο utility που θα ελέγξει τις Roms που υπάρχουν στο MAME που έχετε εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας, εντοπίζοντας και διορθώνοντας λάθη.
▶ **Flight Simulator Community:** Εικόνες και προγράμματα που συνοδεύουν το χορταστικό επτασέλιδό μας για την ελληνική κοινότητα των Flight Simulators!



modifications

▶ **Defence Alliance 1.7:** Το πιο γνωστό απ' όλα τα mods για το Unreal Tournament είναι φτιαγμένο από μία ομάδα, επικεφαλής της οποίας είναι ένας Ελληνας φοιτητής! Παίξτε το DA και μην παραλείψετε να διαβάσετε τη συνέντευξη του δημιουργού στη στήλη "Modified Gaming" αυτού του μήνα!
▶ **Kung Fu 3.0:** Αν οι πολεμικές τέχνες είναι η αδυναμία σας, αυτόν το μήνα περιλαμβάνουμε ένα "καρατέκα" MOD για το Max Payne.



programming

Το πρόγραμμα της στήλης αυτού του μήνα.



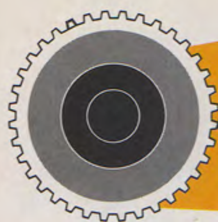
patches

▶ Age of Mythology v1.04
▶ Command & Conquer Generals v1.03
▶ Unreal 2 EAX fix
▶ Unreal Tournament 2003 v2199



trailers

Broken Sword 3: Το trailer του επερχόμενου action/adventure.



Next generation



PSA CD8

ΑΚΟΥΣΤΕ... ΕΝΩ ΤΡΕΧΕΤΕ



www.philips-nike.com

Η πιο ενδεικτική ίσως στρατηγική συνεργασία στο χώρο των σπορ και της τεχνολογίας είναι αυτή της Philips με τη Nike. Η γνωστή εταιρεία αποφάσισε να λανσάρει τη νέα γραμμή της από μοντέρνες φορητές συσκευές με το banner της Nike. Το PSA CD8 αποτελεί ένα από τα παιδιά αυτού του "ζευγαρώματος". Είναι ένας στιλάτος player που δέχεται δισκάκια μίνι (8cm) με μουσική είτε CD-Audio είτε MP3. Οι μπαταρίες του αρκούν για 8 ώρες συνεχούς χρήσης, ενώ ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στην αντοχή του, με το skip protection μάλιστα να ανέρχεται στα 480 δευτερόλεπτα! Κομψός, μοντέρνος και σαφώς αθλητικός, ταιριάζει με τη γραμμή των νέων αθλητικών ενδυμάτων της Nike!



AIRBOARD 2000

ΠΕΤΑΞΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ



www.airboardeurope.com

Η πρώτη εμφάνισή του έγινε κατά τη διάρκεια των Ολυμπιακών στο Σίδνεϊ, όπου αποτέλεσε μία από τις ευχάριστες και ασυνήθιστες ατραξιόν! Τώρα το Airboard κάνει την πρώτη εμπορική εμφάνισή του! Πρόκειται για ένα ατομικό hovercraft, το οποίο "ακουμπά" σε ένα στρώμα αέρα που του επιτρέπει να κινείται. Ο χειρισμός του γίνεται ακριβώς όπως σε μία σανίδα του σκέιτμπορντ, με τις κινήσεις δηλαδή του σώματος προς τις διάφορες κατευθύνσεις! Βεβαίως, η αρχική τιμή του είναι υψηλή, αγγίζοντας τα € 16.386, ποσό με το οποίο αγοράζετε ένα καλό αυτοκίνητο!



ST4000

ΓΙΑΤΙ COMPUTING ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΣΤΥΛ



www.fujitsu-siemens.com

Το νέο μοδάτο PC της Fujitsu-Siemens είναι tablet PC, αν και η εικόνα του δεν το προδίδει! Η οθόνη του αποσπάται από το υπόλοιπο "φορετό", κι έτσι με δύο εύκολες κινήσεις μπορείτε να έχετε τη φορητή ευκολία ενός tablet PC αλλά και την άνεση ενός πλήρους επιτραπέζιου υπολογιστή γραφείου! Είναι εξοπλισμένο με Pentium 3 στα 800MHz, 10,4" οθόνη με ανάλυση 1.024x768, 512MB μνήμη και 30GB σκληρό δίσκο.



CANOSCAN LIDE 50

ΜΙΚΡΟΣ ΣΤΟ ΜΑΤΙ



www.canon.com

Ο νέος scanner της Canon μοιάζει σαν να έκανε... δίαιτα! Λεπτός, επίπεδος και κομψός, προσφέρει ανάλυση μέχρι 1.200x2400 dpi, τεχνολογία LiDE (LED inDirect Exposure), βάθος χρώματος 48bit και υψηλής ταχύτητας θύρα USB 2.0. Είναι ο πρώτος τύπου CIS (Contact Image Sensor) που ενσωματώνει τη θύρα USB 2.0, αυξάνοντας την ταχύτητα σάρωσης έως και 4 φορές σε σχέση με προηγούμενα μοντέλα! Σαφέστατα η ποιότητά του είναι υψηλή και η εργονομία του άφθαστη.



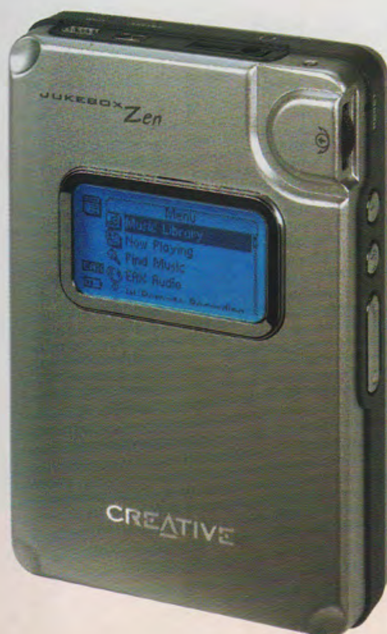
Z1010

3G ΑΠΟ ΤΗ SONY ERICSSON



www.sonyericsson.com/

Το πρώτο εμπορικά διαθέσιμο κινητό τηλέφωνο 3G της Sony Ericsson παρουσιάστηκε στις Κάννες, όπου έγιναν επιδείξεις των εντυπωσιακών δυνατοτήτων του. Multimedia messaging, λήψη βίντεο, Bluetooth, USB, IrDA, Java, WAP 2.0 είναι μερικές από αυτές. Η συσκευή είναι εξοπλισμένη με 2 οθόνες (μία έγχρωμη 65.000 χρωμάτων και μία ασπρόμαυρη), 2 κάμερες, ενώ δέχεται και επέκταση μνήμης με την προσθήκη των Memory Stick Duo. Αναμφίβολα πρόκειται για ένα hi-tech κινητό που πολύς κόσμος θα ήθελε να αποκτήσει!



JUKEBOX ZEN

ΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΔΕΟΣ ΤΟΥ IPOD!



www.creative.com

Η κυκλοφορία του iPod θορύβησε πολύ κόσμο! Ετσι, η Creative Labs έσπευσε να σχεδιάσει ένα νέο Jukebox, το οποίο κατά περίεργο τρόπο μοιάζει υπερβολικά στον φορητό MP3 player της Apple! Διαθέτει σκληρό δίσκο, όπως και τα παλιότερα μέλη της σειράς, ενώ η επικοινωνία με το PC γίνεται μέσω USB 2.0 ή μέσω του ακόμα γρηγορότερου FireWire.



Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζονται οι:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr
Νίκος Κόντης
www.rpg.gr
Νότης Χαλκίδης
olorin@compupress.gr

Ati-μασμένη κορυφή!

...και ξανά προς τη δόξα τραβά...

Χάλια, χάλια είναι εκεί ψηλά στο θρόνο. "Αφέντη", ακούγεται η φωνή της nVIDIA. "Θέλεις κι άλλα σταφυλάκια;"

Πρώτα είχαμε την επιτυχία της Ati 9700PRO, για την οποία ό,τι και να πει κανείς είναι λίγο, αφού ακόμη θεωρείται ό,τι καλύτερο υπάρχει στα καταστήματα. Μετά έφτασε σε εμάς το... σούσουρο για την GeForce FX και τα προβλήματα στη σχεδίασή της. Προτού καλά-καλά προλάβει να... αναρρώσει η άλλοτε κορυφαία εταιρεία, ήρθε και το νέο "χτύπημα" από την Ati: παρουσιάζει τρία νέα μοντέλα. Οι κάρτες 9200, 9600 και 9800 αναλαμβάνουν να αντικαταστήσουν τις τωρινές λύσεις και, αν όλα πάνε καλά, να επιτρέψουν και σε εμάς να αποκτήσουμε μία ακόμη ακριβή Radeon 9700. Εχουμε και λέμε, λοιπόν...



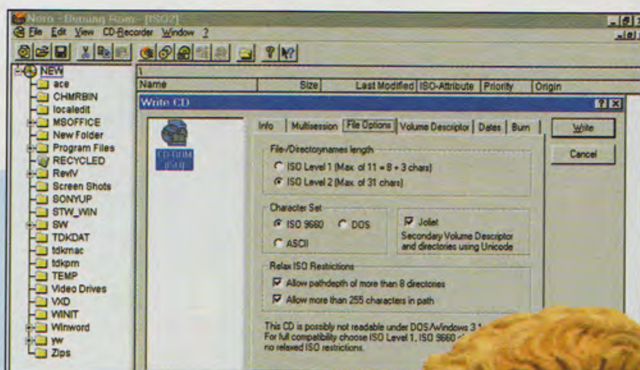
Για ένα ευχάριστο καλοκαίρι να θυμάστε: όχι σκουπίδια, όχι χαρτικά, όχι παλιά εξαρτήματα και κάρτες γραφικών σε θάλασσες και ακτές!

Η Radeon 9200 δεν είναι συνέχεια της 9100 (που βασίζεται στο παλαιότερο μοντέλο 8500) αλλά της 9000. Οι ουσιαστικές διαφορές της από τα μοντέλα 9000 περιορίζονται στις αυξημένες συχνότητες λειτουργίας της και όχι στις τεχνολογικές προδιαγραφές της (απλώς "προστίθεται" αρχιτεκτονική AGP 8x). Η Radeon 9600 είναι η λογική συνέχεια της 9500, η οποία όμως διαθέτει υψηλότερο bandwidth, ωστόσο φαίνεται πως παράγει λιγότερα εκατομμύρια pixels ανά second απ' ό,τι η πρόγονός της, ενώ διαθέτει μόλις τα μισά pixel pipelines (4 αντί 8 της 9500). Παρόλα αυτά παρουσιάζεται ως καλύτερη λύση, κάτι το οποίο μένει να δούμε στην πράξη. Οσο για την 9800... Χεεχεε! Τα συνολικά στοιχεία της (χρονισμός πυρήνα και μνήμης) παρουσιάζονται κατώτερα από αυτά της GeForce FX, έχει όμως ταχύτερο ρυθμό διαμεταγωγής δεδομένων κατά περίπου 6GB. Παραμένει, δε, κατασκευασμένη με τη μέθοδο των 0.15μ, αντίθετα με την 9600 που είναι η πρώτη λύση της Ati που φτιάχνεται με μέθοδο 0.13μ. Ενα από τα ξεχωριστά, νέα βασικά χαρακτηριστικά της 9800 είναι το F-Buffer. Στην περίπτωση της 9700, αν κανείς ήθελε να υπολογίσει το αποτέλεσμα ενός long shader, θα έπρεπε να ολοκληρώνει όλους τους υπολογισμούς απεικόνισης για κάθε "πέρασμα". Και η απόδειξη σε όλα αυτά; Οι πρώτες μετρήσεις που εμφανίστηκαν στο Internet, οι οποίες επιβεβαιώνουν την κυριαρχία της Ati, αφού οι Radeon 9800 είναι σαφώς ταχύτερες από τις FX5800 και, φυσικά, πιο αθόρυβες.

Nero Burning ROM

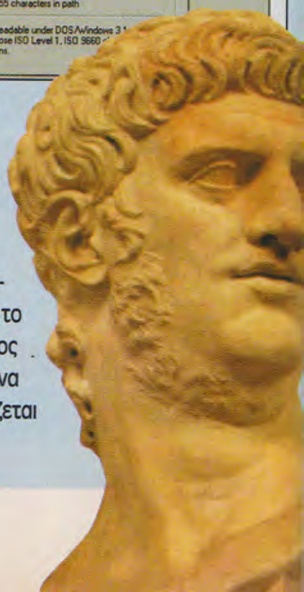
Ο Νέρωνας καίει... τις ταινίες σας!

Παλιά, πολύ παλιά, ο Νέρωνας είχε κάψει τη Ρώμη. Αργότερα, ο συνονόματός του Nero "έκαιγε" δισκάκια (ROM αντί... Rome!).



"Καίει" Audio CDs, Data CDs, Hybrid CDs, Video CDs, Super Video CDs... Τώρα και MPEG4 CDs, ενώ σύντομα θα γράφει και σε δίσκους γραμμόφωνου! Ζήτω το Nero!

Οπως ανακοινώθηκε λίγο πριν από τη CeBIT, ο Nero θα αρχίσει να "καίει" και... ταινίες, μάλιστα όχι στα συμβατικά formats VCD/S-VCD/DVD αλλά στο MPEG4! Για όσους δεν κατάλαβαν ακόμη τι σημαίνει αυτό, ας το δούμε διαφορετικά... Το DivX και το XviD τα ξέρετε! Α, μπράβο, βλέπω πως άρχισε να κινείται το ενδιαφέρον σας! Το Nero το ξέρετε; Οι περισσότεροι μάλλον ναι. Συνδυάστε τα λοιπόν! Φανταστείτε το DivX "ενωμένο" με το Nero να μπορεί να κωδικοποιήσει ένα βίντεο και να το γράψει μεμιάς σε ένα άδειο δισκάκι! Ωραίο, έτσι; Εξαιρετικό θα έλεγα! Μόνο που γίνεται και καλύτερο! Ο αλγόριθμος που θα χρησιμοποιεί το Nero δεν θα είναι αυτός των DivX, αλλά ένα προϊόν της ίδιας της κατασκευάστριας εταιρείας Ahead, ο οποίος λέγεται πως έχει ακόμη καλύτερα αποτελέσματα από τα DivX! Με λίγα λόγια, το Nero θα μπορεί να πάρει ένα DVD μας, να το κωδικοποιήσει και να το γράψει σε ένα ή περισσότερα απλά, άγραφα CD-ROMs χωρίς να χρειάζεται να παιδευόμαστε! Α, βρε Νέρωνα, κόσμο που θα... κάψεις και πάλι!

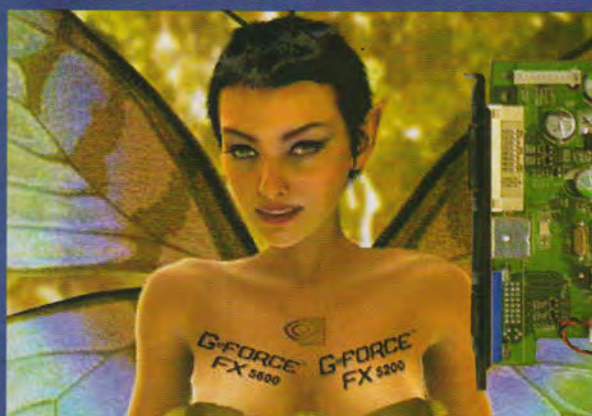


nVIDIA FX πλην κάτι...

Η αυτοκρατορία αντεπιτίθεται!

Ενώ οι πολεμιστές της Ati κάνουν μια τελική επίθεση στο άστρο του θανάτου (χεχε), η σατανική αυτοκρατορία ετοιμάζει την εκδίκησή της!

Μπορεί η Ati με μια γρήγορη κίνηση να παρουσίασε μια σειρά δυναμικών μοντέλων που συνθλίβουν τον ανταγωνισμό, συγκλονίζουν τους ειδήμονες και κάνουν τον Χάρη να τραγουδά στο ντους, τα πλήθη όμως (και ο Κράτσμαν) εξακολουθούν να υποστηρίζουν την nVIDIA. Επιτέλους λοιπόν, αποκαλύφθηκε όλη η "οικογένεια" FX. Ας δούμε συνοπτικά την αντιστοιχία τους σε σχέση με τις κάρτες γραφικών που ήδη γνωρίζουμε και ας αφήσουμε τις τεχνικές λεπτομέρειες για κάποια πιθανή μελλοντική ανάλυση από τον μέγα Καλοσκάμπιλο. Εχουμε και λέμε, λοιπόν. Πρώτα απ' όλα, οι GeForce 5200 τις οποίες θα δούμε σε δύο "γεύσεις": απλές και Ultra. Αυτές δεν είναι παρά αντικαταστάτες της τωρινής σειράς GeForce 4 MX και προορίζονται ως οι βασικοί ανταγωνιστές των Radeon 9000/9000 Pro/ 9200. Αποδίδουν περίπου στα επίπεδα μίας 9000 Pro και, αν τελικά είναι φθηνότερες από τις λύσεις της Ati, θα αποτελούν εξαιρετικές επιλογές. Ακολουθεί, με μαύρο ταγεράκι και ψηλό τακούνι, το μοντέλο 5600, το οποίο... και καλά ανταγωνίζεται τις Radeon 9500/9500 Pro και αποτελεί... ψυχοπαίδι των GeForce 4200. Οπως φαίνεται όμως από τα benchmarks που είδαμε σε sites του εξωτερικού, οι επιδόσεις της συχνά είναι χαμηλότερες και από αυτές της GeForce 4200, που ήδη πάσχιζε να φτάσει τα ανταγωνιστικά μοντέλα. Τέλος, όλο χάρη ακολουθούν οι 5800 και 5800 Ultra που "κάτι λένε", αφού ανταγωνίζονται "στα ίσα" τις κορυφαίες Radeon 9700/9700 Pro. Βέβαια, αυτό το "κάτι" σχετίζεται άμεσα και με ένα γερό χώσιμο του χεριού μέχρι τον πάτο της τσέπης, αφού οι τιμές τους προβλέπονται κάτι παραπάνω από "τσιμπημένες". Αντε, καλό ξόδεμα πάλι...



Gainward FX Powerpack

Οι νέες κάρτες της Gainward

Στην αναζήτηση συμμάχων για τη σειρά των FX, η nVIDIA χτύπησε πολλές πόρτες των παλιών, καλών φίλων της. Δυστυχώς γι' αυτή, όμως, λίγοι άνοιξαν την πόρτα...

Η Gainward είναι μία από τις εταιρείες που στέκονται στο πλευρό της nVIDIA (φήμες θέλουν κολοσσούς όπως η MSI να αλλαξοπιστούν για χάρη της ATI) και παρουσίασε στην έκθεση CeBIT 2003 τη νέα σειρά καρτών, Gainward FX PowerPack!, η οποία θα είναι βασισμένη στην τεχνολογία GeForce FX της nVIDIA. Οι κάρτες θα υποστηρίζουν και θα αξιοποιούν πλήρως τις δυνατότητες του ολόφρεσκου DirectX 9 της Microsoft, καθώς και του πρότυπου AGP 8x, ενώ θα κυκλοφορήσουν σε εκδόσεις των 128MB και των 256MB DDR DRAM. Τα chips γραφικών που θα χρησιμοποιηθούν για την κατασκευή τους περιλαμβάνουν τις: nVIDIA GeForce FX 5800 Ultra, FX 5800, FX 5600 Ultra, FX 5600, FX 5200 Ultra και FX 5200. O βραχνάς που ακούει στο όνομα "σύστημα ψύξης", το οποίο -ως γνωστόν- είναι ιδιαίτερα θορυβώδες, αντιμετωπίστηκε με ριζοσπαστικό τρόπο. Η Gainward "ξήλωσε" το σύστημα της nVIDIA και το αντικατέστησε με ένα νέο, αθόρυβο και με καλύτερες επιδόσεις (σύμφωνα πάντα με την ίδια την εταιρεία). Τα δύο σημαντικότερα μοντέλα της σειράς θα είναι τα Gainward FX PowerPack! Model Ultra/1000 Plus "Golden Sample" και Gainward FX PowerPack! Model Ultra/800 Plus "Golden Sample", που θα είναι βασισμένα στα GeForce FX 5800 Ultra και GeForce FX 5800. Οι τιμές τους θα αγγίζουν τα € 699,00 και € 649,00 αντίστοιχα. Βεβαίως, η Gaiward ποντάρει περισσότερο στα χαμηλότερα μοντέλα, που θα βασίζονται στους πυρήνες 5600 και 5200 και θα τιμώνται από € 100,00 μέχρι € 500,00. Οι επιδόσεις τους δεν έχουν γίνει ακόμα γνωστές, καθώς η nVIDIA δεν έχει διανείμει reference boards μέχρι τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές.



Flash

Ψηφιακη Επεξεργασια Ηχου με το Sound Forge

Το Sound Forge είναι από τα πιο ολοκληρωμένα πακέτα στο χώρο των audio editors. Παρέχει μια ευρεία γκάμα λειτουργιών, επεξεργασιών και ηχητικών εφέ που καλύπτουν τις ανάγκες τόσο του απλού χρήστη όσο και του απαιτητικού επαγγελματία. Το βιβλίο "Ψηφιακή Επεξεργασία Ηχου με το Sound Forge", μέσα σε 600 σελίδες καλύπτει πλήρως μέχρι και την έκδοση 6.0 του δημοφιλούς προγράμματος, παρουσιάζοντας με τρόπο απλό όλα τα μυστικά της ψηφιακής επεξεργασίας ήχου. Διαβάζοντάς το θα λύσετε όλες τις απορίες σας σχετικά με τη διαχείριση αρχείων ήχου, την επεξεργασία μουσικών κομματιών από CD, τη χαρτογράφηση μεγάλων αρχείων, την εφαρμογή ηχητικών εφέ, την επεξεργασία ήχου σε αρχεία βίντεο (avi, wmv, mov, mpeg), τη χρήση Audio Plug-Ins, την ηχογράφηση με υπολογιστή (μέχρι και 192KHz/64bit), τη σύνθεση ήχων, τη δημιουργία Samples και Loops, καθώς και πολλά άλλα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφτείτε το site www.soundforge.tk.



The 4th Coming

Τα νέα από το χώρο του δημοφιλούς on-line RPG

Για περάστε, για περάστε να δείτε τι σας έχει ο θείος και γι' αυτόν το μήνα! Περισσότερα updates εντός και εκτός του παιχνιδιού για το μήνα που μας πέρασε...

Ας ξεκινήσουμε με τα updates εκτός game, τα οποία έγιναν στη σελίδα του The 4th Coming, την οποία μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση www.rpg.gr/t4c. Εκεί λοιπόν, σε ένα από τα πιο διάσημα sites του παγκόσμιου ιστού (...και καλά) μπορείτε να βρείτε αναλυτική λίστα με όλα τα τελευταία updates σε τέρατα, spells και αντικείμενα. Επιπροσθέτως, παρουσιάζονται αναλυτικές ονομαστικές καταστάσεις όλων των παικτών, με τις νίκες τους σε events, τη θέση που κατέχουν στη θρησκεία τους, ακόμα και πόσα renames έχουν κάνει στο παρελθόν! Αυτά ήταν τα "out of game" νέα. Οσον αφορά στα in game... οι συστάσεις είναι περιττές. Η νέα περιοχή (νησί), ονόματι Fiend Fort, είναι γεγονός και πλέον όλοι οι χαρακτήρες 110 level και άνω μπορούν να την επισκεφτούν για να ολοκληρώσουν τα νέα quests, να λύσουν τους νέους γρίφους και, φυσικά, να μαζέψουν όλα τα νέα αντικείμενα. Σε έναν σύντομο απολογισμό του T4C editor από τον Δεκέμβριο του 2002, έχουμε πάνω από 100 νέα αντικείμενα, δεκάδες τέρατα και κοντά στα 12 νέα spells! Πολύ σημαντική και άξια αναφοράς θεωρώ τη δυνατότητα που δίνεται στους παίκτες, μέσω του event Treasure Hunt, να δημιουργήσουν τα δικά τους μαγικά αντικείμενα (στα οποία δίνουν και το όνομά τους) ούτως ώστε να συμβάλουν και εκείνοι με τον τρόπο τους στην εξέλιξη του The 4th Coming. Υποσχόμεθα λοιπόν για το υπόλοιπο του 2003 νέα έργα, νέους δρόμους, περισσότερα νοσοκομεία... (ΟΚ ξέφυγα...) Για περισσότερα και αναλυτικότερα νέα διαβάστε τη στήλη μας σε μορφή pdf που περιέχεται στο συνοδευτικό CD του "PC Master".

Νίκος Κόντης



Ορισμένα από τα νέα spells που σας μαθαίνει ο NPC Lord of the Spells.

HALL OF FAME		
1	Rand al Thor	181
2	Ishar	179
3	Chaos	179
4	-Apocalypse-	177
5	Giant-DG	177
6	Gandalf	174
7	Adam Peerson	174
8	Hawk	173
9	SerpenT	172
10	Maximus	170
11	Fenix	170
12	ZeroMax	169
13	QuickSilver	169
14	Matilda	168
15	Rayne	168
16	Spawn	167
17	Xargon	167
18	harvester	167
19	Koubanos	166
20	Demarest	165

1ος Παγκόσμιος Διαγωνισμός Microsoft Office

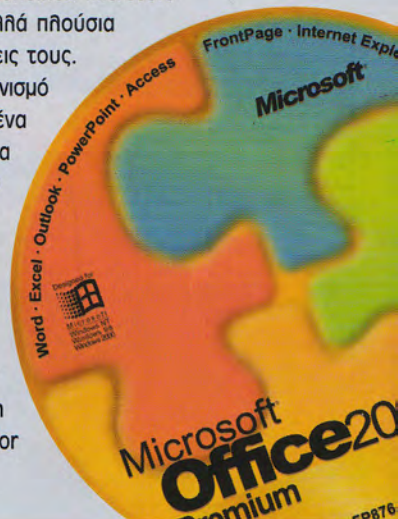
Ξέρεις Office; Απόδειξη!

Αν είστε μαθητής ή φοιτητής και υπερηφανεύεστε ότι παίζετε το Office στα δάχτυλα, ιδού η ευκαιρία να το αποδείξετε!

Ο 1ος Παγκόσμιος Διαγωνισμός Microsoft Office είναι γεγονός! Ο διεθνής οργανισμός Certiport σε συνεργασία με τη Microsoft διοργανώνει το διαγωνισμό αυτόν σε 25 χώρες, ανάμεσα στις οποίες και η Ελλάδα. Η τελική φάση θα διεξαχθεί στις 18-21 Μαΐου, στο Orlando των ΗΠΑ.

Στην Ελλάδα υπεύθυνη για τη διενέργεια και ανάπτυξη του διαγωνισμού είναι η Technoplus, ενώ οι συμμετοχές θα πρέπει να κατατεθούν μέχρι τις 18 Απριλίου. Οι μαθητές ή φοιτητές μπορούν να διαγωνισθούν στο Word ή το Excel, ενώ έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν ανάμεσα στην ελληνική και την αγγλική γλώσσα. Όλοι οι συμμετέχοντες αποκτούν τη διεθνούς κύρους πιστοποίηση Microsoft Office Specialist, αλλά και πολλά πλούσια δώρα, ανάλογα με τις επιδόσεις τους.
Για να συμμετάσχουν στο διαγωνισμό θα πρέπει να προσέλθουν σε ένα από τα 200 εξεταστικά κέντρα στην Ελλάδα, που φέρουν την ένδειξη "Εξουσιοδοτημένο Εξεταστικό Κέντρο Microsoft Office Specialist".

■ Για περισσότερες πληροφορίες για την ακριβή τοποθεσία των εξεταστικών κέντρων μπορείτε να απευθυνθείτε στη διεύθυνση www.mous.gr/locator ή στο τηλέφωνο 210 9837301.

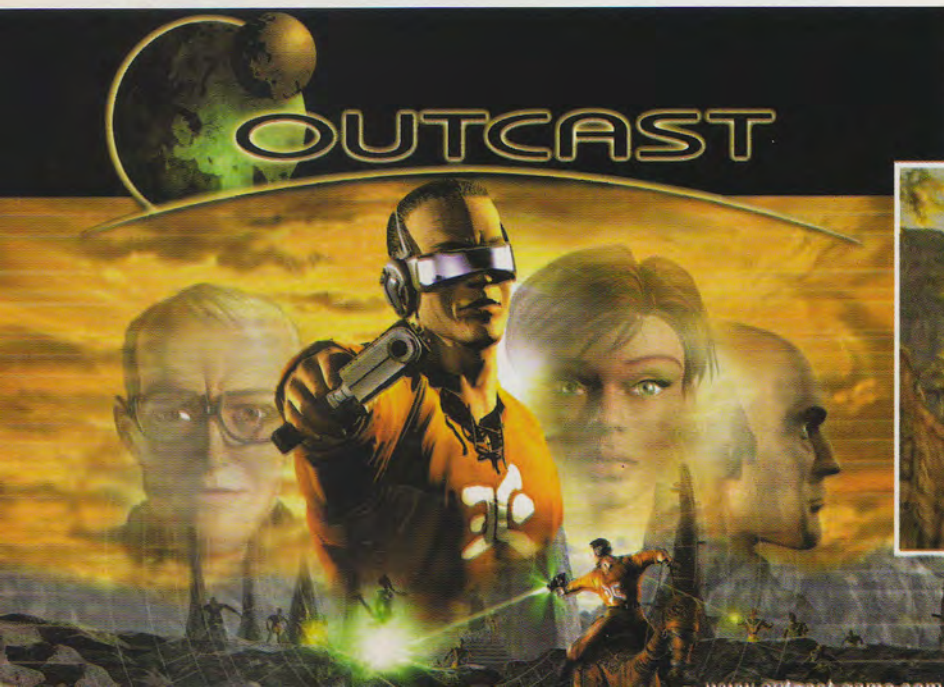


OUTCAST 2

Θα υπάρξει συνέχεια;

Πολλοί πίστεψαν πως με το κλείσιμο της Appeal πριν από λίγους μήνες χάθηκαν οριστικά οι τελευταίες ελπίδες για μια συνέχεια του ιστορικού παιχνιδιού. Ποτέ μη λέτε ποτέ όμως, ιδιαίτερα όταν οι ίδιοι οι fans έχουν κάτι να πουν γι' αυτό...

Το Outcast αναδείχθηκε από πολλά περιοδικά του χώρου ως το καλύτερο action/adventure του 1999 και στις καρδιές πολλών αποτελεί ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Η εταιρεία όμως που ετοίμαζε τη συνέχειά του, η Appeal, χρεοκόπησε τον Αύγουστο του 2002, με αποτέλεσμα το project να ματαιωθεί. Ορισμένα από τα μέλη της Appeal σχημάτισαν μια νέα εταιρεία, την Elsewhere Entertainment (http://www.elsewhere-entertainment.com/), σκοπός της οποίας είναι η συνέχιση του θρυλικού Outcast. Το πρόβλημα προκύπτει όμως από το γεγονός ότι τα δικαιώματα του τίτλου έχει η Infogrames. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, όπως μας πληροφορεί ο αναγνώστης μας Ιωάννης Χατζόπουλος, μπορείτε όλοι εσείς οι πιστοί fans του παιχνιδιού να υπογράψετε το petition που έχει δημιουργηθεί στη σελίδα http://www.petitiononline.com/outcast/petition. html και να... προσευχηθείτε να δώσει την άδειά της η Infogrames...

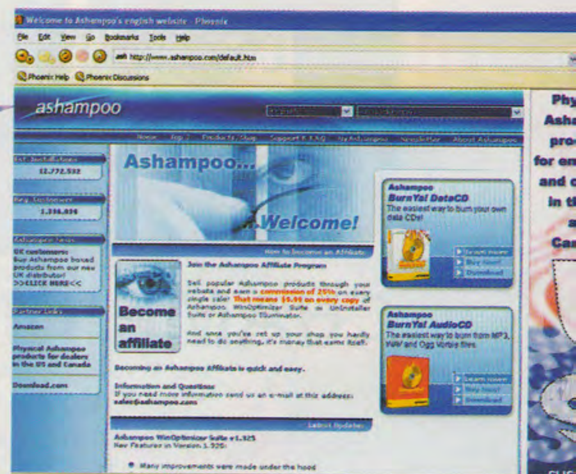




Ashampoo

Νέο look στο site της εταιρείας

Ριζική ανανέωση υπέστη το επίσημο site της Ashampoo, δημιουργού ορισμένων από τα πιο δημοφιλή βοηθητικά προγράμματα, όπως τα Ashampoo AudioCD MP3 Studio Suite, Ashampoo Illuminator, και πολλών άλλων χρήσιμων utilities.



Όσοι από εσάς επισκεφθήκατε πρόσφατα την ιστοσελίδα της Ashampoo, είναι πολύ πιθανό να ξαφνιαστήκατε από τη νέα πρωτοποριακή εμφάνιση που αντικρίσατε. Η γερμανική εταιρεία προχώρησε σε ανακαίνιση του site της, η οποία δεν περιορίζεται φυσικά μόνο στον αισθητικό τομέα, αφού προσφέρει νέες υπηρεσίες στους καταχωρισμένους (κυρίως) χρήστες των προγραμμάτων της. Αν έχετε μπει, λοιπόν, στον κόπο να κάνετε register κάποιο από τα προγράμματα της Ashampoo, σας παρέχεται η δυνατότητα να εισέλθετε σε μια περιοχή, όπου μπορείτε εκτός των άλλων να δείτε ποιες από τις εφαρμογές της εταιρείας διαθέτετε και αν είστε καταχωρισμένοι γι' αυτές.

Επίσης, σημαντικές βελτιώσεις παρουσιάζονται και στον τομέα της on-line υποστήριξης, τα δεδομένα της οποίας θα ανανεώνονται συχνά ώστε να συμβαδίζουν με τις εξελίξεις. Τέλος, όλες οι λειτουργίες υποστήριξης παρέχονται ήδη στα αγγλικά και τα γερμανικά, ενώ άλλες 8 γλώσσες θα υποστηρίζονται σύντομα, χωρίς όμως να περιλαμβάνεται στα άμεσα σχέδια και η ελληνική.

HALO 2

...και ενώ περιμένουμε ακόμα το 1ο...

Όπως όλα δείχνουν, θα χρειαστεί να περιμένουμε λίγο ακόμα για να απολαύσουμε τη συνέχεια του δημοφιλούς παιχνιδιού που έκανε διάσημο το Xbox...



Με ανακοίνωση στο επίσημο site της, η Bungie επιβεβαιώνει τις φήμες που ήθελαν το πολυαναμενόμενο Halo 2 να μην κάνει την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων ούτε μέσα στο 2003. Η εταιρεία υποστηρίζει πως ουδέποτε εξέδωσε επίσημα συγκεκριμένη ημερομηνία κυκλοφορίας και πως ο λόγος της νέας καθυστέρησης είναι ότι το παιχνίδι προορίζεται να είναι ό,τι πιο μεγαλειώδες και συναρπαστικό έχουμε δει μέχρι τώρα στο χώρο των FPS. Η Bungie υπόσχεται πως το Halo 2 θα περιλαμβάνει νέα levels με interactive περιβάλλοντα, δεκάδες καινούρια όπλα, όπως το Battle Riffle και το SMG, ιπτάμενα οχήματα, καθώς και νέα είδη παιχνιδιού για το multiplayer mode. Οι καινοτομίες όμως δεν σταματούν εδώ, αφού έχει βελτιωθεί κατά πολύ η A.I. των bots, ενώ τα γραφικά του παιχνιδιού θα είναι εξωπραγματικά και οι φωτοσκιάσεις των μοντέλων δεν θα έχουν προηγούμενο!

Τα πρώτα δείγματα γραφής του νέου Halo θα μπορέσουμε να τα έχουμε στην έκθεση Electronic Entertainment Expo τον ερχόμενο Μάιο, ενώ οι ταπεινοί PC users θα πρέπει να αρκεστούμε στην έκδοση για PC του πρώτου Halo, που αναμένεται το καλοκαίρι.





PlayStation 3 μέσα στο 2003;

Η αρχή μιας νέας γενιάς;

Δυστυχώς, οι εξελίξεις στο χώρο των κονσολών δεν μας αφήνουν να αγιάσουμε! Οσο προσπαθούμε να αποποιηθούμε τους "δαίμονες" αυτούς, όλο και περισσότεροι καινούριοι πειρασμοί έρχονται να προστεθούν στους ήδη υπάρχοντες...

Η είδηση έπεσε σαν κεραυνός εν αιθρία, αφού το PlayStation 2 δεν έχει καν "ενηλικιωθεί" και καλείται να περάσει στη... σύνταξη! Η Sony δείχνει να σκέφτεται πολύ σοβαρά την... πρόωρη γέννα του νέου μωρού της 2 χρόνια (!) πριν από την προγραμματισμένη ημερομηνία κυκλοφορίας, θέλοντας να κάνει ένα βήμα παραπάνω από τους βασικούς ανταγωνιστές της, Microsoft και Nintendo.

Η εταιρεία Hon Hai Precision, που εδρεύει στην Ταϊβάν και είναι υπεύθυνη μεταξύ άλλων και για τη συναρμολόγηση του PlayStation 2, ανακοίνωσε πως μέσα στον Απρίλιο θα ξεκινήσει η δοκιμαστική παραγωγή των πρώτων κομματιών της νέας κονσόλας. Αν όλα πάνε καλά, οι Ιάπωνες θα είναι οι πρώτοι που θα έχουν την τύχη να απολαύσουν τα προνόμια της πολυπόθητης κονσόλας, κάτι που θα συμβεί κατά πάσα πιθανότητα μέσα στους καλοκαιρινούς μήνες! Η κυκλοφορία του PS 3 στον υπόλοιπο κόσμο θα είναι γεγονός προς το τέλος της χρονιάς που διανύουμε.

Το PlayStation 3 θα περιέχει έναν εντελώς καινούριο επεξεργαστή, τον οποίο έχει σχεδιάσει η Sony σε συνεργασία με την Toshiba, και θα φέρει την ονομασία "Cell". Αυτή ήταν και η μοναδική πληροφορία που άφησε η Sony να διαρρεύσει, θέλοντας να κρατήσει σε μεγαλύτερη αγωνία το αγοραστικό κοινό.



Μερικά concept designs του νέου PlayStation.

Microsoft

Τα σχέδιά της για το μέλλον

Μετά την εμπορική αποτυχία του Xbox, η Microsoft αποφάσισε να στρέψει εκ νέου το ενδιαφέρον της στα παλιά, καλά, πιστά PCs της...

Σύμφωνα με ανακοίνωσή της, η Microsoft δηλώνει πως η άμεση προτεραιότητά της για τα επόμενα χρόνια θα είναι οι υπολογιστές και συγκεκριμένα ο χώρος των PC games. Σημαντικό ρόλο στο εγχείρημα αυτό θα διαδραματίσει η κυκλοφορία της νέας έκδοσης του λειτουργικού της εταιρείας, των Windows "Longhorn", που αναμένονται μέσα στο 2005. Στοχεύοντας να κερδίσουν από την πρώτη στιγμή την εύνοια της πολυπληθούς κοινότητας των gamers, τα νέα "Παράθυρα" θα παρέχουν σημαντικές ευκολίες και καινοτομίες, ώστε να μετατρέψουν το παιχνίδι στα PCs σε μια ξεχωριστή, αλλά και πιο ξεκούραστη εμπειρία.

Αρχικά, ανακοινώθηκε πως (προσωρινά, τουλάχιστον) δεν θα ακολουθήσουν νέες εκδόσεις την κυκλοφορία του DirectX 9, διότι πολύ απλά η συγκεκριμένη έκδοση δεν θα χρειαστεί ανανέωση για τα επόμενα 2-3 χρόνια... Για τη δημιουργία του DirectX 9, η Microsoft συνεργάστηκε με εταιρείες όπως η Ati και η nVIDIA, με αποτέλεσμα να περιλαμβάνονται όλα τα χαρακτηριστικά που απαιτούνται (και θα απαιτηθούν) για τη δημιουργία γραφικών νέας γενιάς.



Σημαντικές βελτιώσεις θα παρουσιαστούν και στον τομέα του on-line gaming, ενώ μια ειδική δυνατότητα matchmaking θα προστεθεί και στο νέο Microsoft Messenger. Παράλληλα, θα υπάρχει αυτόματη ενημέρωση κάθε παιχνιδιού μέσω του Διαδικτύου με patches και updates, παρόμοια με την ενημέρωση των Windows XP.

Τέλος, είναι πολύ πιθανό με την έλευση του καινούριου λειτουργικού να ξεχάσετε την ταλαιπωρία των ατελείωτων εγκαταστάσεων και απεγκαταστάσεων! Η Microsoft εξετάζει το ενδεχόμενο να μπορεί ο χρήστης να τρέχει το παιχνίδι απευθείας από το CD, χωρίς να χρειάζεται installation, κάτι που αν γίνει πραγματικότητα, είναι σίγουρο πως θα είναι μεγάλη ευκολία για όλους τους gamers, γλιτώνοντάς τους πολύτιμο χρόνο και χώρο...

ΤΙ NV30, ΤΙ NV40, ΤΙ NV50...

Οσα δεν φτάνει η nVIDIA τα κάνει... ανακοινώσεις!

Βλέποντας τις "μετοχές" της να πέφτουν, η nVIDIA προσπαθεί να βρει τρόπους να βγάλει στην αγορά τις κάρτες με τη νεότερη γενιά πυρήνων FX, έχοντας πάντως λιγότερους συμμάχους απ' ό,τι συνήθως.



Παρά την εμφάνιση των FX5600 και FX5200 που σχεδιάστηκαν για να προσεγγίσουν τις μικρότερες αγορές, η nVIDIA έχει μείνει σημαντικά πίσω από την ATI, η οποία αναβαθμίζει τα ήδη επιτυχημένα προϊόντα της (όπως θα διαβάσατε στο σχετικό κομμάτι της στήλης). Ετσι, όπως αναφέραμε και σε προηγούμενο τεύχος μας, η nVIDIA εναποθέτει πλέον όλες τις ελπίδες της στο νέο πυρήνα της, ο οποίος φέρει την κωδική ονομασία NV35 ή NV40. Φαίνεται πως οι συχνές ανακοινώσεις έχουν μπερδέψει και την ίδια την εταιρεία, η οποία δεν φαίνεται να μπορεί να αποφασίσει πώς θα... βαφτίσει τα νεογνά που κυοφορεί! Γυρίζοντας στο θέμα μας, ειδικά στη χώρα μας απολαμβάνουμε τον καταιγισμό αυτών των ανακοινώσεων, χωρίς να έχουμε καν πάρει μυρωδιά από τις κάρτες με το "ξεπερασμένο" GeForce FX! Οι φήμες λοιπόν που κυκλοφορούν στα fora και στις communities θέλουν το νέο πυρήνα να περιέχει περί τα 350 εκατομμύρια τρανζίστορ και να κατασκευάζεται με τη μέθοδο των 0,09μικρών! Οσο για τις συχνότητες, μετρήστε (χωρίς να ιδρώσετε αν μπορείτε) 800MHz για τον πυρήνα, ο οποίος ενδέχεται να ενσωματώνει και 16MB μνήμη που θα χρησιμοποιείται με τρόπο εφάμιλλο των caches των επεξεργαστών, και 1,4GHz για τη μνήμη αρχιτεκτονικής DDR-II, μέγιστης ποσότητας 512MB! Ο πυρήνας θα μετρά 8 Pixel Rendering Pipelines και 16 μηχανές Vertex Shader. Οσο για το θεωρητικό μέγιστο bandwidth, θα αγγίζει το εξωπραγματικό όριο των 44,8GB/sec. Βεβαίως, θα πρέπει να περιμένουμε πολύ, καθώς η nVIDIA δεν προβλέπεται να τα καταφέρνει πριν από το 2004...

Next Vision N5

Δείτε TV στην οθόνη σας

Νέος υψηλής ανάλυσης επεξεργαστής εικόνας TV, DVD, Video και ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην οθόνη του Η/Υ σας από τη ViewSonic.

Με το καινούριο μοντέλο επεξεργαστή σήματος της ViewSonic, Next Vision N5, έχετε τη δυνατότητα να μετατρέψετε την οθόνη του υπολογιστή σας έτσι ώστε να βλέπετε τηλεόραση, DVD, βίντεο ή ακόμα και για να συνδέσετε την κονσόλα σας! Σαφέστατα, ακολουθώντας τα πρότυπα των καιρών, το TV-tuner είναι εξωτερικό και συσκευάζεται σε ένα εμφανίσιμο κουτάκι. Λειτουργεί σε κάθε τύπο οθόνης CRT και LCD και παρέχει δυνατότητες λήψης μεγάλου αριθμού καναλιών. Η μέγιστη ανάλυση είναι 1.024x768 με ρυθμό 60Hz (υψηλή ανάλυση αλλά μέτριος ρυθμός, αν τον σχετίσουμε με τα 100Hz των τηλεοράσεων νέας τεχνολογίας) και η απεικόνιση γίνεται σε full screen. Η συσκευή συνοδεύεται από τηλεχειριστήριο 28 πλήκτρων, το οποίο επιτρέπει την επιλογή πηγής σήματος, ρύθμισης χρωμάτων, καναλιών κ.λπ.



Athlon 64



Η επόμενη μέρα για την AMD

Η εμφάνιση του πρώτου Athlon στέφθηκε, πριν από σχεδόν 5 χρόνια, από απόλυτη επιτυχία λόγω των καινοτομιών στην αρχιτεκτονική του. Η AMD σήμερα καταλαβαίνει πως χρειάζεται ακόμα μία ριζοσπαστική κίνηση που θα την επαναφέρει στην κορυφή των επιδόσεων.

Ο Barton θα είναι ο τελευταίος εξελικτικός πυρήνας της σειράς των Athlon XP και θα σημάνει μάλλον την αρχή του τέλους τους. Το επόμενο βήμα για την AMD θα γίνει τον Σεπτέμβριο οπότε, σύμφωνα με τις ανακοινώσεις, θα δοθεί το "πράσινο φως" για την εμφάνιση του πρώτου 64μπιτου επεξεργαστή Athlon 64 ή αλλιώς ClawHammer. Ο Athlon 64 θα διαθέτει 1MB μνήμης cache δεύτερου επιπέδου και το ρολόι θα χτυπήσει για πρώτη φορά στα 2 και 2,2GHz. Οι νέοι επεξεργαστές που θα κάνουν την εκκίνηση για την AMD θα αξιολογούνται με το καθιερωμένο PR rating και θα φέρουν τις ονομασίες 3400+ και 3600+ αντίστοιχα, αριθμοί που σύμφωνα με την AMD αντιστοιχούν στις επιδόσεις των Pentium 4 στα 3,4GHz και 3,6GHz. Η AMD σκοπεύει ο Athlon 64 να είναι απολύτως συμβατός με τις τωρινές 32bit εφαρμογές και τα λειτουργικά συστήματα. Ωστόσο, οι δυνατότητές του θα μπορούν να αξιοποιηθούν πλήρως όταν το λειτουργικό σύστημα θα είναι 64μπιτο, "φωτογραφίζοντας" τη νέα έκδοση των Windows με την κωδική ονομασία Longhorn, καθώς και το Linux που ήδη υποστηρίζει 64bit εφαρμογές. Αν η AMD τηρήσει τα χρονοδιαγράμματά της, η κυκλοφορία του Athlon 64 θα συμπέσει με αυτήν του Pentium 4 "Prescott", οπότε η μάχη αναμένεται συναρπαστική!

Χτίστε μια αυτοκρατορία με εμπόριο και κέρδος



1503 μ.Χ. Η αυτοκρατορία στην οποία ζείτε εξαρτάται απο τι κατασκευάζετε. Θα είναι μια πλούσια εμπορική πόλη; Ή ένα φρούριο από το οποίο θα εξαπολύετε επιθέσεις εναντίων των εχθρών σας; Ζήστε ειρηνικά ή πεθάνετε πολεμώντας. Η απόφαση είναι δική σας.

Ή χτίστε μια αυτοκρατορία με αίμα και θάνατο







Anno 1503
The New World

Ο δικός σας κόσμος. Η δική σας επιλογή. www.anno1503.com







Challenge Everything™
eagames.com



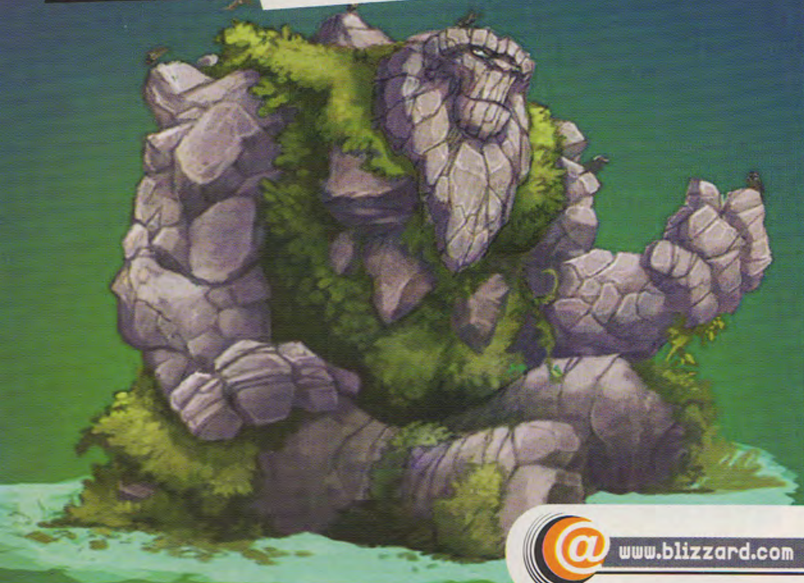
των Χάρη Κλάδη, Derek De La Fuente

Δεν χρειάστηκε περισσότερο από μισό χρόνο για να ανακοινώσει η Blizzard το επίσημο expansion του πομπώδους Warcraft III. Το "The Frozen Throne" έρχεται για να συνεχίσει την ιστορία από εκεί όπου την αφήσαμε με το τέλος του πρώτου μέρους.



WARCRAFT III:

Εταιρεία	**Blizzard**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Τέλος 2003**





Καλώς (ξανά)ήρθατε στο μαγικό κόσμο της Blizzard! Οσοι τελειώσατε το πρώτο παιχνίδι, σίγουρα ανυπομονείτε να μάθετε τι θα γίνει τελικά με τα δύο "μαύρα" πρόβατα, Arthas και Illidan. Λοιπόν, οι λίγες πληροφορίες που άφησε η Blizzard να διαρρεύσουν, θέλουν τους δύο αυτούς διψασμένους για δύναμη νεαρούς να αναζητούν τον "παγωμένο θρόνο", τη φυλακή της ψυχής του Ner'Zhul, πρώην μάγου και νυν Lich King, μέχρι προσφάτως στην υπηρεσία της (νικημένης πλέον) Burning Legion. Ολα αυτά, η Blizzard σκοπεύει να τα συμπεριλάβει σε ένα νέο αλυσιδωτό campaign, το οποίο θα περιλαμβάνει φυσικά και τα απαραίτητα cut-scenes, σε μορφή είτε βίντεο είτε engine-generated. Οσοι περιμένατε κάποια νέα φυλή (και συγκεκριμένα την Burning Legion) ξεχάστε το, καθώς το campaign όχι απλώς δεν θα την περιλαμβάνει, αλλά αποκλείει και τα Orcs! Ετσι, στο σενάριο της ιστορίας εμπλέκονται οι Humans, οι Elves και οι Undead, ενώ τα Orcs έχουν το δικό τους, ξεχωριστό campaign, το οποίο δεν έχει να κάνει με τον Arthas, τον Illidan, τον Ner'Zhul και τα... παγάκια τους! Φυσικά, οι νέες παρουσίες δεν θα αφήσουν κανέναν παραπονεμένο. Τέσσερις νέοι ήρωες (ένας για κάθε φυλή) και από 2 νέα units για κάθε φυλή, καθώς και μία μεγάλη

Οσοι περιμένατε κάποια νέα φυλή (και συγκεκριμένα την Burning Legion) ξεχάστε το, καθώς το campaign όχι απλώς δεν θα την περιλαμβάνει, αλλά αποκλείει και τα Orcs!



THE FROZEN THRONE

Ηρωες v2.0



γκάμα από νέα creeps θα γεμίσουν σίγουρα τα κενά που μας άφησε το Warcraft III με το που τελείωσε. Αρχίζοντας από τους Humans, ο ήρωας αλλά και η νέα μονάδα προέρχονται από τη φυλή των Elves. Εχουμε λοιπόν τον Blood Mage, έναν ισχυρότατο μάγο με 4 spells, τον Spell Breaker, ο οποίος θα αναλάβει να υπερασπίζει τις φιλικές μονάδες από τα διαβολικά spells των αντιπάλων, και το Dragon Hawk, μία εναέρια μονάδα. Η ηρωίδα των Night Elves είναι γνωστή από το πρώτο παιχνίδι. Πρόκειται για τη Warden, αδύναμη σωματικά, αλλά πολύ γρήγορη και αποτελεσματική σε επιθέσεις "run & gun". Για την ώρα, μόνο μία από τις νέες μονάδες των Night Elves είναι γνωστή. Ο Mountain Giant είναι ένας γίγαντας φτιαγμένος για μάχη σώμα με σώμα, που αναμένεται να αποτελέσει ασπίδα για τα υπόλοιπα αδύναμα units. Οσον αφορά στους Undead, μόνο ο ήρωας έχει γίνει γνωστός. Πρόκειται για τον Crypt Lord, ένα τεράστιο, θωρακισμένο Crypt Fiend, που εκτός του ότι πετά τους εχθρούς στον αέρα, μπορεί να θάβεται στο έδαφος και να χτυπά με αγκάθια, όπως και το Lurker στο Starcraft! Τέλος, οι Orcs χαίρουν της παρουσίας του Shadow Hunter, ενός αμυντικού ήρωα με εξαιρετικές δυνατότητες healing. Δυστυχώς, τα units των Orcs δεν έχουν γίνει γνωστά. Αυτά για την ώρα! Μου επιτρέπετε, φαντάζομαι, να επανέλθω με περισσότερες πληροφορίες!



Χ.Κ.

Οι αποστολές που ολοκληρώνετε θα σας αποφέρουν τα απαραίτητα για να εξελίσσεστε, να εξοπλίσετε καλύτερα το σκάφος σας, να ιδρύσετε τη δική σας διαστημική εταιρεία.

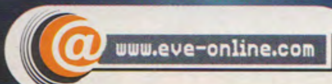
Το Eve είναι ένα από τα MMOnline παιχνίδια που κάνουν αίσθηση στην gaming κοινότητα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, θα αναβιώσει τη δόξα του παλιού καλού Elite.



EVE ONLINE
Το τελευταίο σύνορο

Εταιρεία	CCP Games
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Απρίλιος 2003





Πέντε χιλιάδες ηλιακά συστήματα, δεκάδες χιλιάδες πλανήτες, φεγγάρια, ζώνες αστεροειδών, 20-30% εκ των οποίων κατοικούνται από τους αποίκους 5 διαφορετικών ανθρώπινων φυλών. Εσείς καλείστε να δημιουργήσετε το δικό σας χαρακτήρα, να περιπλανηθείτε στο φανταστικό αυτόν διαστημικό κόσμο, να ενώσετε τις δυνάμεις σας με άλλους παίκτες, να ιδρύσετε εταιρείες και να ζήσετε από το εμπόριο, τα διαστημικά ταξίδια ή τον πόλεμο. Το παιχνίδι θα σας μεταφέρει στην καθημερινότητα των ανθρώπων όπως θα είναι σε εκατοντάδες χρόνια από σήμερα. Εκεί θα κληθείτε να αναλάβετε το ρόλο που νομίζετε πως σας ταιριάζει καλύτερα. Θα επιλέξετε τους συμμάχους σας, τους εργοδότες σας και θα ζήσετε ανάλογα. Οι αποστολές που ολοκληρώνετε θα σας αποφέρουν τα απαραίτητα για να εξελίσσεστε, να εξοπλίσετε καλύτερα το σκάφος σας, να ιδρύσετε τη δική σας διαστημική εταιρεία. Και όλα αυτά σε ένα σύμπαν το οποίο χαρακτηρίζεται από τον συνεχή αγώνα των μεγάλων επιχειρήσεων για την εξασφάλιση των πρώτων υλών, από τις λεπτές ισορροπίες μεταξύ ειρήνης και πολέμου και από τα απρόβλεπτα γεγονότα που πάντα θα κρύβει το αχανές Διάστημα. Όλα αυτά έχοντας στο πλευρό σας και απέναντί σας κάποιους από τους χιλιάδες "τυχοδιώκτες του Διαστήματος" που θα παίζουν το θαυμάσιο, όπως αναμένεται, on-line game από τις αρχές Απριλίου!

D.d.F.





Πριν από 2 χρόνια έκανε την εμφάνισή του ένα παιχνίδι που προσπάθησε να δώσει νέο αέρα στο χώρο των FPS και εν μέρει τα κατάφερε. Το σενάριό του ήταν ασυνήθιστο και η εξέλιξη ενδιαφέρουσα, όμως τα τεχνικά προβλήματα του στέρησαν όσα έπρεπε να έχει αποσπάσει. Η συνέχεια του Red Faction είναι γεγονός!

RED FACTION 2



Εταιρεία **Volition/THQ**

Ημερομηνία κυκλοφορίας **Καλοκαίρι 2003**

www.redfaction2.com

Στο παιχνίδι, αν και το σενάριο παίζει το δικό του ρόλο, οι παίκτες που δεν είχαν τη χαρά να γνωρίζουν το background του πρώτου Red Faction, δεν πρέπει να ανησυχούν. Βρισκόμαστε στην εποχή της νανοτεχνολογίας, όπου θα κληθείτε να πάρετε το ρόλο ενός ενισχυμένου γενετικά στρατιώτη στη μέση μίας εξέγερσης. Ως μέλος μίας ομάδας επαναστατών, θα ταχθείτε στο πλευρό της Red Faction με σκοπό την ανατροπή του ολοκληρωτικού δικτάτορα. Το παιχνίδι είναι μία μείξη παιχνιδιού δράσης και τακτικής, φέρνοντας στο μυαλό εικόνες τόσο από το Quake 2 όσο και από το Rainbow Six. Κάθε μέλος της ομάδας έχει εξέχουσες ικανότητες, τις οποίες ο παίκτης θα πρέπει να εκμεταλλευτεί, είτε άμεσα (ελέγχοντας τον στρατιώτη) είτε έμμεσα (πολεμώντας στο πλευρό του). Οι ικανότητες του δικού σας στρατιώτη, του Alias, εντοπίζονται στη χρήση εκρηκτικών. Συνοπτικά, τα μέλη της ομάδας αποτελούνται από τους Tangier, ο οποίος είναι ειδικός στις stealth προσεγγίσεις, Quill, ο οποίος είναι ικανότατος sniper, Repta, ο ειδικός σας στα βαρέα (και ανθυγιεινά) όπλα, Shrike, ο οποίος οδηγεί και πιλοτάρει τα οχήματα και, τέλος, τον Molov, ο οποίος είναι ο ικανότατος αρχηγός σας. Η τεχνητή νοημοσύνη είναι το ιδιαίτερο σημείο του παιχνιδιού. Καθώς εναλλάσσονται συνεχώς οι σκηνές





Το παιχνίδι είναι μία μείξη παιχνιδιού δράσης και τακτικής, φέρνοντας στο μυαλό εικόνες τόσο από το Quake 2 όσο και από το Rainbow Six.

Red or Dead

δράσης και τακτικής, όπου θα πρέπει να διαλέξετε τον τρόπο προσέγγισής σας, αλλά και οι σκηνές όπου θα πρέπει να αλληλεπιδράσετε με τους διάφορους NPCs, η τεχνητή νοημοσύνη τόσο των εχθρών σας όσο και των συμμάχων σας έχει το απαραίτητο υψηλό επίπεδο ώστε, αναλόγως της τακτικής που ακολουθείτε, αυτοί να αντιδρούν αντίστροφα. Επίσης, αναλόγως των επιλογών και των δράσεών σας, ενδέχεται να αλλάζει τόσο η ροή του παιχνιδιού όσο και η εξέλιξη του σεναρίου. Στο παιχνίδι, εκτός από τα δεκάδες διαφορετικά όπλα (τα οποία, σύμφωνα με όσα λέγονται, αποτελούν εκδόσεις υπαρχόντων όπλων εμπλουτισμένων με μία δόση επιστημονικής φαντασίας) θα έχετε στη διάθεσή σας αρκετά οχήματα. Το multiplayer κομμάτι του παιχνιδιού δεν έχει αποκαλυφθεί ακόμα, αν και σύμφωνα με τους ίδιους τους σχεδιαστές, το Red Faction II θα είναι ιδιαίτερα δελεαστικό για τη single player πλευρά του. Λέτε το multiplayer να είναι υποτυπώδες; Περισσότερα σε δύο μήνες, αφού λέγεται πως θα κυκλοφορήσει τον Ιούνιο...

D.d.F.



Retro

Τα παίξαμε 

εντελώς!

Και σας προσκαλούμε 

να τα

(ξανα)παίξετε 

κι εσείς

στο πρώτο 

Retro Festival Happening

του 

"PC Master"!

Ολες οι μεγάλες επιτυχίες 

των '80s

ζωντανεύουν ξανά 

στο RETROMANIA.

Γι' αυτό, νέοι και γέροι, ξεθάψτε 

τα ξεχασμένα 

joysticks σας

κι ελάτε να θυμηθούμε τα παλιά!



Adventure & RPG Update

The Longest Journey 2: Το μεγαλύτερο ταξίδι... θα συνεχιστεί!

Πρόκειται αναμφίβολα για την είδηση του μήνα. Η Funcom ανήγγειλε και επίσημα, επιτέλους, στις 27 Φεβρουαρίου, τη δημιουργία του πολυαναμενόμενου THE LONGEST JOURNEY 2. Οπως δήλωσε ο CEO της Funcom Trond Aas: "... εκατοντάδες χιλιάδες παικτών παγκοσμίως αναρωτιόνταν για το αν και πότε θα κυκλοφορήσει το επόμενο επεισόδιο του The Longest Journey. Χρόνια τώρα, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και οι fans ζητούσαν ένα sequel και ήρθε η ώρα ν' αναγνωρίσουμε ότι πραγματικά πρέπει να δουν το νέο κεφάλαιο αυτού του θρυλικού έπους."

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

THE LONGEST JOURNEY 2

Οπως είπε ο CEO της Funcom, η ιδέα του sequel εγκρίθηκε και μέλη της ομάδας που μας έδωσε το πρωτότυπο παιχνίδι ήδη αποσπάσθηκαν από άλλες δουλειές και άρχισαν ν' ασχολούνται με τη δημιουργία του.

Σχεδόν αμέσως μετά ο δημιουργός του The Longest Journey, ο Ragnar Tornquist, απάντησε σε μία σειρά φημών που κυκλοφόρησαν σύμφωνα με τις οποίες το πολυαναμενόμενο sequel θα είναι αρκετά "light" όσον αφορά στα καθαρά adventureίστικα στοιχεία του, ενώ ταυτόχρονα θα περιέχει και κάποια action στοιχεία. "Δεν υπάρχει τέτοια περίπτωση" είπε. "Το παιχνίδι θα είναι τόσο βαθύ όσο και ο Ειρηνικός ωκεανός! Θα υπάρχουν λιγότεροι διάλογοι, μια και πρέπει να ανταποκριθούμε θετικά στη βασική κριτική που δεχτήκαμε για το θέμα αυτό. Σχεδόν όλοι επισήμαναν ότι οι διάλογοι τελικά ήταν πάρα πολλοί. Μη νομίσετε με αυτό ότι δεν θα υπάρχουν οι διάλογοι που τόσο πολύ σημάδεψαν το πρωτότυπο παιχνίδι. Απλώς θα αναζητήσουμε μία καλύτερη ισορροπία μεταξύ δράσης και διαλόγων. Και, φυσικά, μην ανησυχείτε: η April θα είναι παρούσα, αλλά η εμφάνισή της θα είναι... απροσδόκητη. Πρέπει να περιμένετε όμως λίγο για περισσότερα νέα."

Μήπως κάναμε και τίποτ' άλλο όλο αυτό το διάστημα; Σε κάθε περίπτωση όμως η είδηση είναι από κάθε πλευρά εκπληκτική. Σκεφτείτε, εκεί που πάρα πολλοί έλεγαν ότι ήρθε το τέλος των adventure games, μέσα σε ενάμιση χρόνο θα δούμε παιχνίδια όπως τα SYBERIA 2, SAM & MAX 2, FULL THROTTLE 2, THE LONGEST JOURNEY 2 κ.ά. Θέλετε τίποτ' άλλο;

ΠΛΗΘΑΙΝΟΥΝ ΟΙ... ΣΥΝΩΜΟΤΕΣ!

Τις τελευταίες μέρες παίρνω πάρα πολλά e-mails για το Conspiracies. Οσοι ζητάτε review του παιχνιδιού, δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στο τεύχος Ιανουαρίου. Εκεί δημοσιεύσαμε μία αρκετά αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού, ενώ από το προηγούμενο τεύχος ξεκινήσαμε να δημοσιεύουμε μία διεξοδικότατη λύση του, από αυτές που μόνο εμείς ξέρουμε να γράφουμε. Δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε άλλο. Εσείς όμως μπορείτε. Θέλω να πιστεύω ότι όσοι το παίξετε και το τελειώσετε, θα συμφωνήσετε μαζί μου ότι τελικά αξίζει πολύ αυτό το adventure, παρά τα όποια προβλήματά του. Τρέξτε λοιπόν και αγοράστε το παιχνίδι. Οσο περισσότερο πουλήσει τόσο πιο πολύ είναι πιθανό να δούμε και τη συνέχειά του.

Σας έχω υποσχεθεί και μία συνέντευξη των δημιουργών του παιχνιδιού, η οποία, αν όλα πάνε καλά, θα δημοσιευτεί τελικά στο επόμενο τεύχος.

ΜΕΣΑΝΥΧΤΑ ΣΤΟ ΠΟΥΘΕΝΑ

Συγκρατήστε τον τίτλο: MIDNIGHT NOWHERE. Πρόκειται για ένα adventure game που ετοιμάζει η ρωσική εταιρεία Saturn+.

"Δολοφονίες δεκάδων μακάβριων δολοφονιών. Οι κάτοικοι φεύγουν από

την πόλη έντρομοι. Η αστυνομία προσπαθεί εναγωνίως να ανακαλύψει τον εγκληματία, ενώ ο στρατός έχει αρχίσει να απομονώνει την πόλη θέτοντάς την σε καραντίνα. Τίποτα όμως δεν φαίνεται ικανό να σταματήσει το μανιακό εγκληματία. Όλο και περισσότερα πτώματα ανακαλύπτονται κάθε μέρα που περνά. Ο τρόμος και ο θάνατος κυριαρχούν πια στην πόλη.

Σκεφτείτε, εκεί που πάρα πολλοί έλεγαν ότι ήρθε το τέλος των adventure games, μέσα σε ενάμιση χρόνο θα δούμε παιχνίδια όπως τα SYBERIA 2, SAM & MAX 2, FULL THROTTLE 2, THE LONGEST JOURNEY 2 κ.ά. Θέλετε τίποτ' άλλο;

Ξυπνάς σ' ένα νεκροτομείο. Παντού τριγύρω σου υπάρχουν πτώματα. Αναρωτιέσαι τι γυρεύεις εδώ και τι συνέβη στο δωμάτιο αυτό. Το πρόβλημα είναι ότι δεν θυμάσαι τίποτα... και για να απαντήσεις στα ερωτήματα αυτά, πρέπει να αφεθείς να ζήσεις μία απίστευτη εμπειρία."

Ακόμη ένα horror adventure, λοιπόν; Ναι, αλλά αυτή την φορά αρκετά διαφορετικό και ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Το κυριότερο στοιχείο δείχνει να είναι η ατμόσφαιρά του. Πρόκειται για μία πολύ καλά επεξεργασμένη ατμόσφαιρα, που την αναδεικνύει η σύνθετη ισορροπία που έχει επιτευχθεί σε μία σειρά διαφορετικούς τομείς.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Υπάρχει πολλή λεπτομέρεια στην απεικόνιση των περιβαλλόντων χώρων. Κινώντας το χαρακτήρα σου, η θέα αλλάζει συνέχεια μέσα από μία παράξενη κίνηση της "κάμερας" που παρακολουθεί τα τεκταινόμενα για χάρη σου. Η μουσική του είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακή και εκτοξεύει την ατμόσφαιρα στα ύψη. Σκοτεινή, σε συνθλίβει, μεταδίδοντάς σου το συναίσθημα του εγκαταλελειμμένου. Το Interface είναι ιδιαίτερα απλό, μια και περιλαμβάνει μόνο 4 επιλογές με το mouse: LOOK, TALK, GRAB και USE, ενώ παράλληλα περιέχει και ένα απλό Inventory. Πρέπει όμως να τονίσω ότι, παρά την απλότητά του, είναι ιδιαίτερα λειτουργικό.

Περισσότερα όμως για το παιχνίδι αυτό σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟ ULTIMA REMAKE

Καιρός όμως να περάσουμε και στα άσχημα μαντάτα. Το περιβόητο ULTIMA 1 3D REMAKE τελικά σταματάει προσωρινά. Αυτή η διακοπή οφείλεται σε "νομικές απαιτήσεις" που ήγειρε η Electronic Arts (EA), η οποία κατέχει και τα νόμιμα δικαιώματα των τίτλων των Ultima. Έτσι το παιχνίδι, που σε σφυγμομετρήσεις είχε ανακηρυχθεί ως το πιο αναμενόμενο ανάμεσα στους fans των Ultima RPG, "πάγωσε". Το μέλλον μόνο θα δείξει τι θα γίνει με αυτό το project το οποίο, εκτός των άλλων, είχε ήδη λειτουργικά και playable demos. Το τελικό playable demo του παιχνιδιού θα συνεχίσει να φιλοξενείται στο επίσημο site της εταιρείας.

Η ομάδα που το είχε αναλάβει, η οποία με το χρόνο δημιούργησε την εταιρεία Peroxide, δήλωσε ότι η στάση αυτή της EA δεν θα τους βάλει στο περιθώριο, όπως πολλοί πίστευαν. Όχι μόνο δεν πρόκειται να εγκαταλείψουν την περίφημη U1:ALR engine, όπως την έχουν ονομάσει, με την οποία δημιουργούσαν το παιχνίδι, αλλά ήδη αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα νέο παιχνίδι με τον τίτλο ERA: THE ARKEN-THRONE, ένα RPG που σαφώς θα είναι εμπνευσμένο από τα Ultima. Οι πρώτες εικόνες του παιχνιδιού δείχνουν πολύ εντυπωσιακές και η δουλειά που ήδη είχαν κάνει με το Ultima 1 3D Remake μας κάνει να αναμένουμε ότι θα δούμε ένα ακόμη εκπληκτικό RPG.

Το Era θα είναι ένα 3D first person Role Playing Game και όσοι ενδιαφέρεστε για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να ανατρέξετε στη διεύθυνση http://www.peroxide.dk/era/



DARK FALL II: LIGHTS OUT ΤΗΣ XXV PRODUCTIONS.



ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΕΤΑΙ ΤΟ STUPID INVADERS 2

Έγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι η Xilam Animation ετοιμάζει το STUPID INVADERS 2, τη συνέχεια του κωμικού adventure που κυκλοφόρησε μέσα στο 2001. Δεν πέρασαν όμως παρά μόνο μερικές μέρες και ήρθε ένα ακόμη άσχημο μαντάτο. Η Xilam ανακοίνωσε ότι τελικά εγκατέλειψε το παιχνίδι, τουλάχιστον προς το παρόν, αν και αναπτυσσόταν σύμφωνα με τα χρονοδιαγράμματα που είχαν θέσει. Αρνήθηκε όμως να ανακοινώσει γιατί πήρε την απόφαση αυτή. Φρόντισε μάλιστα να μπερδέψει ακόμη περισσότερο τα πράγματα, λέγοντας ότι πιθανόν στο απώτερο μέλλον να ξανασυνεχίσει το project αυτό!

ΟΙ ΠΑΛΙΕΣ ΑΓΑΠΕΣ ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΞΕΧΝΙΟΥΝΤΑΙ...

Πώς είναι δυνατόν να ξεχάσω την παλιά μου αγάπη; Ποιος ή ποια ξεχνά τον πρώτου/της έρωτα; Όχι, μην τρομάζετε, δεν πρόκειται να αρχίσω να σας εξιστορώ τις ερωτικές εμπειρίες μου, λες και κάτι με βάρεσε ξαφνικά κατακούτελα (αν και από μικρός κάτι με έχει βαρέσει στο κεφάλι, αλλά αυτό είναι άλλη υπόθεση). Αυτή τη



Adventure & RPG Update

MIDNIGHT NOWHERE ΤΗΣ ΡΩΣΙΚΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ SATURN+









φορά ο λόγος είναι για τα text adventures, το πρώτο είδος παιχνιδιών που εμφανίστηκε στους υπολογιστές και κυριάρχησε για περίπου μία δεκαετία. Φυσικά, σήμερα τα text adventures αποτελούν παρελθόν. Συνεχίζουν να εκδίδονται, κυρίως στην Αμερική, αρκετά fan made text adventures, μερικά δε από αυτά είναι εξαιρετικά, αν και τα παίζει μία μικρή μειοψηφία.

Κι όμως, βρέθηκε κάποιος να ταράξει τα στάσιμα νερά του χώρου. Το όνομα αυτού Howard Sherman και ανήκει στο δυναμικό της Malinche Entertainment. Εχετε ακούσει ξανά την εταιρεία αυτή; Λογικά μάλλον όχι! Σημειώστε την όμως γιατί σε λίγο καιρό αναμένεται να κυκλοφορήσει ένα text adventure που θα είναι βασισμένο στα περίφημα Zorks, το PENTARI: FIRST LIGHT.

Ο Howard Sherman σε μία πρόσφατη συνέντευξή του αναφέρεται διεξοδικά στη λεγόμενη Interactive Fiction και παρομοιάζει ένα καλό text-based Interactive Fiction adventure με ένα πολύ καλό Interactive Fiction βιβλίο. Επαναφέρει δηλαδή τη λογική ότι μόνο ένα καλό text adventure μπορεί να μεταφέρει, να μεταδώσει, το πνεύμα ενός αντίστοιχου βιβλίου.

ΤΟ RUNAWAY ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ!

Εχω γράψει και παλιότερα για το RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE της Pendulo. Η GMX Media, που έχει πάρει τα δικαιώματα της αγγλικής έκδοσης του παιχνιδιού, ανακοίνωσε ότι το παιχνίδι αντί της 28ης Φεβρουαρίου θα κυκλοφορήσει τελικά στις 7 Απριλίου. Θέλω να πιστεύω ότι δεν κρύβεται κάτι ανησυχητικό πίσω από την καθυστέρηση αυτή. Να δω αν θα αξιωθώ να τελειώσω την ισπανική έκδοση του παιχνιδιού και να το παρουσιάσω στο επόμενο τεύχος.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΣ... ΝΟΜΟΣ ΚΑΙ ΤΑΞΗ!

Η Legacy Interactive ανακοίνωσε ότι ξεκίνησε τη δημιουργία του LAW & ORDER II: DOUBLE OR NOTHING. Η εταιρεία ήρθε σε συμφωνία με τη Vivendi Universal για τα δικαιώματα του παιχνιδιού στις ΗΠΑ. Η Dreamcatcher Interactive θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι στην Ευρώπη κάτω από το Adventure Company τμήμα της.

ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΓΗΣ

Η Frogwares, που μας έχει δώσει το πολυ-αναμενόμενο THE MYSTERY OF THE MUMMY, έδωσε στη δημοσιότητα εικόνες του νέου, υπό ανάπτυξη παιχνιδιού της JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH. Οσοι θέλετε περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση http://www.frogwares.com.ua/

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΤΟ BLACK MIRROR

Το παιχνίδι THE BLACK MIRROR τελικά κυκλοφόρησε στην Τσεχία όπως αναμενόταν. Οι δημιουργοί του δουλεύουν ήδη πάνω σε μία αγγλική έκδοση του παιχνιδιού, η οποία αναμένεται να ολοκληρωθεί σε περίπου δύο μήνες.

Το Black Mirror παρομοιάζεται από τον ειδικό Τύπο με τη σειρά των Gabriel Knight. Οι φίλοι των horror-mystery adventures μπορούν να αναμένουν μία μεγάλη απόλαυση τον επόμενο χρόνο. Η τσεχική εταιρεία Unknown Identity εργάζεται ήδη πάνω σ' ένα νέο adventure game, που ενδεχομένως θα είναι το επόμενο μεγάλο βήμα στα παιχνίδια του είδους αυτού, μετά τα περιβόητα Gabriel Knight.

Το Black Mirror είναι ένα παραδοσιακό third-person adventure με όλα τα χαρακτηριστικά του είδους. Οσοι έχετε παίξει τα Syberia ή The Longest Journey θα νιώσετε εξοικειωμένοι με τα γραφικά του. Οπως και τα προαναφερθέντα παιχνίδια, το Black Mirror χρησιμοποιεί real time 3D characters σε pre-rendered περιβάλλοντες χώρους. Τα στοιχεία του καιρού που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά: ο τρόπος που αλλάζει ο καιρός από ομίχλη σε βροχή με κεραυνούς κ.λπ. κυριολεκτικά σε ξετρελαίνει. Το animation, όπου αυτό υπάρχει, είναι επίσης εντυπωσιακό, ιδιαίτερα αυτό που εντοπίζεται στους εξωτερικούς χώρους του παιχνιδιού.

Ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού είναι ο Samuel Gordon, ένας ευγενής που επιστρέφει στην κατοικία της παιδικής ηλικίας του στην Αγγλία για να ερευνήσει τον ξαφνικό θάνατο ενός από τους προγόνους του. Οπως αναμένεται, σύντομα θα αποκαλυφθεί ότι το αρχοντικό του λεγόμενου Black Mirror δεν είναι τόσο εκκεντρικό όσο αρχικά φαινόταν. Το παιχνίδι περιέχει συνολικά έξι κεφάλαια, αλλά περισσότερες

λεπτομέρειες για την κεντρική ιστορία δεν δίδονται προς το παρόν. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού δεν θέλουν να αποκαλύψουν στοιχεία και γεγονότα που θα αλλοιώσουν την εικόνα του παιχνιδιού.

Η Unknown Identity ψάχνει αυτήν την περίοδο τους εκδότες για να κυκλοφορήσει και την αγγλική έκδοση που ήδη ετοιμάζει.

Στο Internet δημοσιεύθηκε μία εξαιρετική συνέντευξη του περιβόητου Al Lowe, ο οποίος μας έχει δώσει τα Leisure Suit Larry games.

CRIME SCENE INVESTIGATION

Η Ubi Soft Entertainment ανακοίνωσε στις 4 Μαρτίου ότι το αναμενόμενο first-person adventure CSI: Crime Scene Investigation (CSI) θα έχει την ίδια αίσθηση με αυτήν της πρωτότυπης τηλεοπτικής σειράς. Οι ηθοποιοί της σειράς θα δανείσουν τις φωνές τους στους ήρωες του παιχνιδιού, ενώ και το σενάριο είναι γραμμένο από τον Max Allan Collins, το συγγραφέα των τριών CSI βιβλίων. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, η Ubi Soft Entertainment προσέφυγε στις υπηρεσίες του μεγάλου αναλυτή του εγκλήματος στο Las Vegas, Daniel Holstein, για να επιθεωρήσει την ακρίβεια των CSI νομικών υποθέσεων του παιχνιδιού!

Εσύ θα παίρνεις το μέρος ενός CSI agent που εργάζεσαι με τον Gil Grissom, την Catherine Willows και την υπόλοιπη CSI ομάδα. Και τα οκτώ μέλη της ομάδας θα έχουν τις φωνές των ηθοποιών που τους υποδύονται στη σειρά, ενώ για να αποδοθεί πειστικά η ατμόσφαιρα των εργαστηρίων και γραφείων, ειδικοί 3D αρτίστες κινηματογράφησαν τους χώρους της τηλεοπτικής σειράς και εν συνεχεία τους επιμελήθηκαν σε 3D γραφικά.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 25 Μαρτίου.

DARK FALL 2

Η XXV Productions άνοιξε στο Internet το επίσημο site του αναμενόμενου DARK FALL II: Lights Out, του sequel του εξαιρετικού Dark Fall. Το Dark Fall έχει λάβει εξαιρετικές κριτικές, αλλά δυστυχώς δεν έχει έρθει επίσημα στη χώρα μας, όσο μπορώ να ξέρω. Εχω το παιχνίδι και αν όλα πάνε καλά, υπολογίζω να το παρουσιάσω στο επόμενο τεύχος.

Σύμφωνα τώρα με όσα δημοσιεύονται στο site του παιχνιδιού, το Dark Fall 2 μας μεταφέρει στο παρελθόν, στο 1912. Εσύ είσαι ένα νέος χαρτογράφος, ονόματι Parker, και σε στέλνουν στο λιμάνι του Trewarthan για να χαρτογραφήσεις τους θανατηφόρους βράχους που υπάρχουν στην περιοχή και στους οποίους, σύμφωνα με τους μύθους, έχουν καταγραφεί αμέτρητα θύματα! Φθάνοντας εκεί αισθάνεσαι σχεδόν αμέσως μία εχθρική ατμόσφαιρα. Σύντομα μάλιστα θα αντιληφθείς ότι οι ντόπιοι αρνούνται να μιλήσουν για το φάρο της περιοχής τους. Στις 29 Απριλίου, ομίχλη αρχίζει να σχηματίζεται στις ακτές και η σχετική προειδοποιητική σειρήνα έρχεται να ταράξει την ηρεμία που επικρατούσε την ώρα εκείνη. Όλοι φαίνεται να ανησυχούν για τους ψαράδες που δεν έχουν επιστρέψει ακόμη, ενώ ακούς όλο και περισσότερες φήμες για τη "σκοτεινή" ιστορία που κουβαλά η τοποθεσία Fetch Rock και ο φάρος της. Με μοναδικά όπλα το μυαλό σου, την πυξίδα και τους χάρτες σου, καλείσαι να λύσεις το τρομερό αυτό μυστήριο.

Κλασική αγγλική ατμόσφαιρα εποχής, σ' ένα adventure που όπως, προς το παρόν, περιγράφεται δείχνει να είναι πάρα πολύ ενδιαφέρον. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.xxvproductions.co.uk/darkfall2/

PLAYABLE DEMO ΓΙΑ ΤΟ RHEM

Η Got Game Entertainment ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός playable demo του Myst-style adventure game RHEM, για το οποίο έγραψα στο προηγούμενο τεύχος. Το μέγεθός του είναι περίπου 30MB. Θα ήταν ευχής έργο αν ήταν δυνατόν να το συμπεριλάβουμε στο επόμενο CD του περιοδικού.



ERA: THE ARKEN-THRONE ΤΗΣ PERIXODE

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΟΥ AL LOWE

Στο Internet δημοσιεύθηκε μία εξαιρετική συνέντευξη του περιβόητου Al Lowe, ο οποίος μας έχει δώσει τα Leisure Suit Larry games. Σε μία ερώτηση σχετικά με το πώς βλέπει την πιθανότητα να δημιουργήσει ένα κόμη Larry game, ο Al Lowe απάντησε:

"Όταν έφυγα από τη Sierra, ένιωθα ότι τα προβλήματα που είχαν εμφανιστεί ήταν προσωρινά και ότι σύντομα θα κυκλοφορούσαμε πάλι το είδος των παιχνιδιών που έκαναν τη Sierra διάσημη. Τώρα πια δεν είμαι και τόσο σίγουρος. Αυτό που δεν καταλαβαίνω είναι πώς η κωμωδία είναι τόσο δημοφιλής στον κινηματογράφο και στην τηλεόραση, αλλά όχι στους υπολογιστές! Μου είναι αδύνατον να δεχτώ ότι το κοινό των υπολογιστών είναι τόσο διαφορετικό. Πεποίθησή μου είναι ότι οι χρήστες των υπολογιστών δεν αποτελούν κάτι το διαφορετικό, αλλά ότι οι εκδότες που κυριαρχούν σήμερα, μαζί με τα διευθυντικά στελέχη, απλώς δεν το βλέπουν!"

Μεγάλε, Al, αν ήξερες πόσο μου λείπεις...

ΕΠΑΝΗΛΘΕ ΤΟ ADVENTURE COLLECTIVE

Οι φίλοι των adventure sites σημειώστε ότι το πολύ καλό Adventure Collective site επανήλθε ύστερα από "αργία" σχεδόν ενός ολόκληρου χρόνου. Επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://www.adventurecollective.com/ μια και το εν λόγω site δημοσιεύει αρκετά συχνά εξαιρετικές συνεντεύξεις σημαντικών δημιουργών του χώρου και όχι μόνο.

Αυτά προς το παρόν και ως το άλλο τεύχος... καλό gaming!

PC

Strategy HQ



του Αγγελου "Cthulhu" Κυρίτση
strategyhq@compupress.gr

Ελπίζω να είστε από τους τυχερούς που δεν έχουν γνωρίσει την προδοσία στη ζωή τους. Δεν μπορώ να φανταστώ τίποτα χειρότερο (εκτός από το μαστίγιο του Σαρκ-Σατ, φυσικά) από έναν φίλο/φίλη που εκμεταλλεύεται την εμπιστοσύνη και την εκτίμηση που του τρέφουμε και μας μαχαιρώνει πισώπλατα. Θα μου πείτε τώρα τι σχέση έχουν όλα αυτά με τα παιχνίδια στρατηγικής; Οταν η "φίλη" ονομάζεται Blizzard και προδίδει με τη συμπεριφορά της μερικά εκατομμύρια χρήστες υπολογιστών, είναι κάτι που αφορά όλους τους παίκτες των strategy games...

Προς τι τα μίση και ο αλληλοσπαραγμός, θα αναρωτιέστε. Τις προάλλες, επισκεπτόμενος την επίσημη σελίδα της εταιρείας για να μάθω τα τελευταία νέα σχετικά με το Frozen Throne, σκέφτηκα να ρίξω και μια ματιά στην ενότητα του StarCraft. Είχα ακούσει κάποιες φήμες για το ότι κάτι μαγειρεύεται σε αυτό τον τομέα, οπότε ήταν μια πρώτης τάξεως ευκαιρία να διαπιστώσω ιδίοις όμμασι τις τελευταίες εξελίξεις. Με την πρώτη ματιά δεν διαπίστωσα κάτι καινούριο. Κοιτάζοντας όμως πιο προσεκτικά, είδα ότι στο επάνω μέρος της σελίδας φιγούραραν με μεγάλα γράμματα οι λέξεις "StarCraft Ghost". Διαβάζοντας τη συνέχεια: "You are a Ghost, an evolutionarily advanced human with enhanced physical and psionic abilities. Engage the StarCraft universe face-to-face as a deadly Ghost operative in the employ of the Dominion", έπαθα το πρώτο σοκ. Η όλη σύνταξη αυτού του προλόγου ("You are a Ghost...", "Face-to-face" κ.λπ.) έκανε απολύτως κατανοητό πως το νεότερο μέλος της οικογένειας δεν φιλοδοξεί να γίνει το StarCraft 2, αντίθετα αποτελεί ένα άνοιγμα της εταιρείας σε κάτι πιο action. Βέβαια, κάτι παρόμοιο ήταν και το Command & Conquer Renegade, οπότε τα νέα δεν φαίνονταν προς το παρόν και τόσο άσχημα. Δυστυχώς, ο νόμος του Murphy, σύμφωνα με τον οποίο "Οταν κάτι μπορεί να πάει στραβά, θα πάει στραβά με το χειρότερο τρόπο" (σε ελεύθερη μετάφραση), έχει παγκόσμια και καθολική ισχύ. Ενα κλικ με χώριζε από το μεγαλύτερο τρόμο στη ζωή μου και, δυστυχώς, το έκανα. Αμέσως το μάτι μου έπεσε στη φράση "tactical-action console game", που ήταν τονισμένη με bold γράμματα. Console; CONSOLE; Φριχτές υποψίες άρχισαν να διαπερνούν το μυαλό μου. Με φρενίτιδα άρχισα να διαβάζω λέξη προς λέξη τις πληροφορίες. Ωσπου στις F.A.Q. ένας από τους χειρότερους εφιάλτες μου έγινε πραγματικότητα:

Ερ.: *Θα υπάρξει έκδοση του παιχνιδιού για PC και Mac;*

Απ.: Οχι. Το StarCraft Ghost αναπτύσσεται μόνο για τις κονσόλες PlayStation 2, Nintendo GameCube και Xbox.

Ερ.: *Θα υπάρξει StarCraft II και πότε;*

Απ.: Αν και δεν έχουμε κάνει καμία ανακοίνωση και δεν υπάρχει γραμμή παραγωγής και έκδοσης, σκοπεύουμε κάποια στιγμή στο μέλλον να επισκεφτούμε τον κόσμο του StarCraft στα PCs.

Αυτό, κυρίες και κύριοι, το ονομάζω προδοσία. Προτού ασχοληθεί η Blizzard με τους υπολογιστές, είχε παράγει τρία παιχνίδια για τις κονσόλες, τα Lost Vikings, Rock 'n' Roll Racing και Blackthorne, τα οποία είχαν σχετικά μέτριες

Ετοιμο το Empire Earth Gold

Την Τετάρτη 4 Μαρτίου η Vivendi Universal Games ανακοίνωσε τη διαθεσιμότητα στα καταστήματα του Empire Earth Gold. Ουσιαστικά δεν είναι κάτι καινούριο, απλώς μία μείξη του Empire Earth με το expansion The art of Conquest. Επίσης, περιλαμβάνεται ο επίσημος strategy guide και για τα δύο παιχνίδια. Οσον αφορά στο Empire Earth 2, τώρα που τα Stainless Steel Studios έκαναν συμφωνία με την Activision λίγο χλωμό το βλέπω να παραχθεί αυτή η πολυαναμενόμενη συνέχεια.





EMPIRE EARTH GOLD




STARCRAFT GHOST

κριτικές και αμφιβάλλω αν τα έχετε ακουστά. Ονόματα όπως το Diablo, το Warcraft και, φυσικά, το StarCraft μετέτρεψαν την εταιρεία σε παγκόσμιο κολοσσό. Πολλοί τη ζήλεψαν, πολλοί μιμήθηκαν τα παιχνίδια της, αλλά κανένας δεν μπόρεσε να προκαλέσει ένα φαινόμενο όπως αυτό του StarCraft που, όπως αναφέρεται στην επίσημη σελίδα, έχει πουλήσει πάνω από 6.000.000 κομμάτια και παίζεται ακόμα φανατικά από χιλιάδες gamers. Τώρα ξαφνικά έπιασε την εταιρεία η νοσταλγία να επιστρέψει στις ρίζες της; Ισως όλη η υπόθεση να είναι μια τραγική συνέπεια του marketing, που μας πλασάρει τις κονσόλες ως τον ιδανικό τρόπο για παιχνίδι, θεωρώντας αυτόματα τους υπολογιστές σαν "φτωχούς συγγενείς" στο χώρο του gaming. Οπως και να 'χει, το βέβαιο είναι ένα: το StarCraft II θα αργήσει πάρα πολύ να έρθει στους υπολογιστές μας. Ελπίζω μόνο να μην επαναληφθεί το φαινόμενο του Diablo II που, σε σχέση με το πρώτο μέρος, απογοήτευσε πολύ κόσμο.

ΝΕΑ ΚΑΙ ΩΡΑΙΑ

Αρκετά μελαγχολήσαμε με την Blizzard. Οπως και να 'χει η ζωή (και ο πόλεμος στα PCs μας) συνεχίζεται. Για να δούμε τι μας επιφυλάσσει η παγκόσμια Strategy σκηνή.

Ανοξείδωτο ατσάλι και η ανατολή του μοντέρνου κόσμου

Τον Δεκέμβριο του 2002 η Activision σύναψε συμφωνία με τα Stainless Steel Studios με σκοπό την παραγωγή πολλών Real Time Strategy τίτλων. Αυτά είναι συναρπαστικά νέα αν αναλογιστούμε πως το Empire Earth, ένα από τα αγαπημένα μου RTS, προήλθε από τους ίδιους δημιουργούς.

Στις 23 Φεβρουαρίου αποκαλύφθηκαν οι πρώτες λεπτομέρειες για το πρώτο παιχνίδι αυτής της συνεργασίας, το οποίο θα φέρει το όνομα Empires: Dawn of the Modern World. Με το επικό στοιχείο να είναι το κύριο χαρακτηριστικό του, οι παίκτες θα εστιαστούν στην ανάπτυξη του πολιτισμού τους μέσα από 1.000 χρόνια ιστορίας, από την εποχή των ιπποτών μέχρι και τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Το παιχνίδι, σύμφωνα με τις δηλώσεις, θα είναι αξεπέραστο στον τομέα του βάθους και στην ιστορική ακρίβεια. Ο Rick Goodman, πρόεδρος των Stainless Steel Studios και επικεφαλής σχεδιαστής, είπε σχετικά με το Empires: "Θα είναι διαφορετικό από όλα τα άλλα ιστορικά RTS που έχουν φτιαχτεί μέχρι στιγμής. Οι παίκτες θα μπορούν να δημιουργούν κολοσσιαίους στρατούς εκμεταλλευόμενοι τις μοναδικές ιστορικές ικανότητες, τα όπλα και τις τεχνολογίες των διάφορων πολιτισμών. Η διαφοροποίηση ανάμεσα σε αυτούς τους ιστορικούς πολιτισμούς είναι άνευ προηγουμένου." Ο Lar-

Community news: Εμφύλιος πόλεμος στο Warcraft

Στο γενικό forum του www.warcraft.org έχει κυριολεκτικά ξεσπάσει εμφύλιος πόλεμος. Για λόγους οικονομίας περιλαμβάνω, σε ελεύθερη μετάφραση, μόνο τα καυτά σημεία: Ο χρήστης escafeld δημοσίευσε ένα topic με τίτλο Total disappointment, όπου ούτε λίγο ούτε πολύ δήλωνε αναφερόμενος στο Warcraft III: "Περίμενα χρόνια για το επόμενο προϊόν της Blizzard μετά το StarCraft και σχεδόν με πήραν τα κλάματα όταν αγόρασα αυτό το σκουπίδι." Επίσης: "Περίμενα κάτι καλύτερο από ένα παιχνίδι της Nintendo του 1996" και "Ο Θεός να βοηθήσει το μέλλον των RPGs αν ανέχεστε αυτά τα στάνταρ". (Λίγο μπερδεμένος φαίνεται ο τυπάς σχετικά με το τι ακριβώς παίζει.)
Γεμάτος οργή ο SteveLord απάντησε με ένα e-mail με τίτλο "You are stupid, here's why": "**1.** Δεν είναι RPG, έχει μόνο μερικά στοιχεία RPG, **2.** Δεν εξηγείς καθόλου γιατί δεν σου αρέσει το Warcraft III, **3.** Δεν ξέρεις ότι αυτό το παιχνίδι έχει πουλήσει περισσότερες κόπιες από κάθε παιχνίδι στην ιστορία (σ.σ.: Οπα, ρε φίλε, κόψε κάτι), **4.** Ολοι όσοι βλέπουν το παιχνίδι στο σύνολο το έχουν βαθμολογήσει με 80 και 90 και **5.** Θα έπρεπε να κλάψεις, γιατί αυτό κάνουν τα μωρά."
Ο escafeld, απαντώντας πάλι, διατείνεται ότι το παιχνίδι δεν υπάγεται ξεκάθαρα σε κάποια κατηγορία, σέρνεται στο μηχάνημά του που τρέχει στα 2GHz, ενώ ο ίδιος παρακολουθεί τα video games από την εποχή που έπαιζε ping pong στην τηλεόραση, πριν ακόμα να βγει το Space Invaders.
Λίγο παρακάτω ένας τελείως άσχετος με το θέμα ζητάει κωδικό για το Warcraft 2 γιατί έχασε, όπως ισχυρίζεται τον δικό του (όποιος ανακατεύεται με τα πίτουρα και στην κορφή κανέλα). "Είσαι 30-40 ετών και ακόμα δεν έχεις λογική;" διαρρηγνύει τα ιμάτιά του ο SteveLord. "Πόσο ηλίθιος πρέπει να είσαι για να μη βλέπεις ότι το παιχνίδι είναι RTS και όχι RPG;"
Ο EviLLy-AmuSeD είναι απόλυτος: "Είσαι ένας χαμένος και θα έπρεπε να πεθάνεις. Καλή σου μέρα!" Η απάντηση που λαμβάνει από τον escafeld είναι: "Μη με προσβάλλεις, ξέρω πως η μητέρα σου είναι ο μοναδικός άνθρωπος που έμεινε έγκυος από γάιδαρο."
Ο IskatuMesk δηλώνει πως ο escafeld είναι το πιο ανόητο και ηλίθιο πλάσμα που έχει δει ύστερα από ένα κρανίο στο Warcraft III.
Τελικά το πιο λογικό ερώτημα το θέτει ο Mystikal: "Αφού δεν σου αρέσει το παιχνίδι, γιατί γράφτηκες σε αυτό το forum;" (Μα, για να γελάμε εμείς φυσικά!)

Strategy HQ



ry Goldberg, αντιπρόεδρος της Activision, πρόσθεσε ότι: "Πολεμώντας από στεριά, θάλασσα και αέρα, η στρατηγική ικανότητα των παικτών θα δοκιμαστεί καθώς θα προσπαθούν να κατακτήσουν τους αντίπαλους πολιτισμούς σε μία από τις πιο ρεαλιστικές εμπειρίες παιχνιδιού όλων των εποχών." Μεγάλα λόγια αλλά, αν κρίνω από το Empire Earth, υπάρχει μια καλή πιθανότητα να έχουμε μπροστά μας ένα νέο "διαμάντι". Ας μην ξεχνάμε ότι η Activision ήταν επίσης πίσω από το κορυφαίο Medieval - Total War.

Warlords IV: Heroes of Etheria

Η Ubi Soft Entertainment, που συγκαταλέγεται στους δέκα μεγαλύτερους εκδότες παιχνιδιών στον κόσμο, ανακοίνωσε την Τρίτη 4 Μαρτίου πως θα εκδώσει το Warlords IV: Heroes Of Etheria, τη συνέχεια της εξαιρετικά επιτυχημένης σειράς turn based παιχνιδιών. Ο τίτλος αναμένεται στα ράφια των καταστημάτων το τελευταίο τρίμηνο του 2003.

Το Strategic Studies Group, που παρήγαγε τα προηγούμενα Warlords, πρόσφατα διαχωρίστηκε σε δύο εταιρείες, εκ των οποίων η μία είναι η Infinite Interactive, που με επικεφαλής τον Steve Fawkner, δημιουργό των Warlords, βρίσκεται πίσω από το τέταρτο μέρος της σειράς. Οσον αφορά σε αυτό καθ' εαυτό το παιχνίδι, θα έχει ορισμένες καινοτομίες-κλειδιά που αναμένεται να ενθουσιάσουν τους φανατικούς gamers. Η μεγαλύτερη από αυτές θα είναι στο Speed Tactical System (STS), ένα εμπνευσμένο νέο σύστημα μάχης που


PRAETORIANS

επιταχύνει κατά πολύ τις συγκρούσεις, ξεπερνώντας πολλά από τα παραδοσιακά προβλήματα των turn based παιχνιδιών. Αυτό είναι το δεύτερο παιχνίδι, μαζί με το Rise Of Nations, που υπόσχεται ένα παραλλαγμένο σύστημα μάχης σε σχέση με τα καθιερωμένα. Οπως φαίνεται, το μέλλον θα είναι υβριδικό, ανάμεσα σε turn based και real time. Ας σημειωθεί πως με τη χρήση του STS θα είναι δυνατό το παιχνίδι μέχρι και 8 παικτών ταυτόχρονα μέσω Internet.

Ανάμεσα στα άλλα, το νέο Warlords θα προσφέρει τα εξής:

- Πλήρως 3D περιβάλλον και δεκάδες είδη terrain.
- Δέκα (!) διαφορετικές παρατάξεις με δικά τους όπλα, μονάδες, τεχνολογία και στυλ παιχνιδιού.
- 120 διαφορετικές μονάδες.

Ακρως εντυπωσιακά ακούγονται όλα αυτά και ανυπομονώ να τα δω στην πράξη.

Ερχονται οι πραιτοριανοί

Τελείωσε η παραγωγή του Praetorians, του νεότερου RTS της Eidos και των Pyro Studios, το οποίο την Τετάρτη 4 Μαρτίου έγινε gold και έχει ήδη αρχίσει η μαζική αναπαραγωγή του. Το Praetorians είναι ιστορικό Real Time Strategy, επικεντρωμένο γύρω από την ακμή της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Οι παίκτες θα μπορούν να πάρουν το μέρος των Ρωμαίων, των Γερμανών και των Αιγυπτίων.

Demo του παιχνιδιού υπήρχε στο CD του προηγούμενου μήνα και από το λίγο που έπαιξα μου φάνηκε αρκετά αξιόλογο. Σύντομα θα έχουμε στα χέρια μας την ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού για κανονικό review.

PC

Η GarageGames στηρίζει τους μικρούς games developers

Εναντι μόλις $100 ανά προγραμματιστή και χωρίς καμία άλλη υποχρέωση προς την εταιρεία πουλάει η GarageGames την Torque Game Engine (TGE) στους ανεξάρτητους developers που έχουν ετήσιο εισόδημα μικρότερο από $ 500.000 ανάμεσα στον παραγωγό και τον εκδότη (στην αντίθετη περίπτωση η μηχανή πωλείται για $ 10.000). Επίσης, περιλαμβάνεται στο πακέτο εκτενής τεχνική υποστήριξη. Αυτά είναι συναρπαστικά νέα για μια χώρα όπως η Ελλάδα, που αυτή την περίοδο έχει αρχίσει να κάνει κάποια πιο σταθερά και σοβαρά βήματα στο χώρο του gaming (βλ. το παιχνίδι 'Συνωμοσίες'). Δεδομένου ότι με τη μηχανή TGE έχουν παραχθεί παιχνίδια όπως τα Tribes, Tribes 2 και Starsiege, αυτή είναι μία ευκαιρία που δεν πρέπει να πάει χαμένη. Για περισσότερα, δείτε το σύνδεσμο http://www.garagegames.com/pg/product/view.php?id=1





WARLORDS IV



του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Οι ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές streaming είναι κοινές εδώ και αρκετά χρόνια στην Αμερική αλλά και σε άλλες χώρες, όπου οι broadband συνδέσεις έχουν κάνει ήδη την εμφάνισή τους. Το broadband κάνει τα πρώτα δειλά βήματά του και στη χώρα μας, οπότε κάποιες εταιρείες φαίνεται να αρπάζουν την ευκαιρία για να προσφέρουν τέτοιου είδους υπηρεσίες στο ελληνικό κοινό.

Atoll Streaming

Ολυμπιακός αλά... broadband

Παρακολουθήστε αγώνες μέσω Internet

Atoll Streaming

- **Απαιτήσεις**
  Σύνδεση ISDN 128kbit ή ADSL

Η Atoll Impressions είναι μία εταιρεία που ειδικεύεται στην παροχή υπηρεσιών streaming και αναμεταδίδει βιντεοσκοπημένες και ζωντανές εκδηλώσεις. Την προσοχή μας τράβηξε η εν λόγω εταιρεία από τη στιγμή που συμπεριέλαβε στις μεταδόσεις της τους εντός έδρας αγώνες της ποδοσφαιρικής ομάδας του Ολυμπιακού και μάλιστα το μεγάλο ντέρμπι του μήνα που πέρασε μεταξύ Ολυμπιακού και ΑΕΚ. Βεβαίως, η τηλεόραση μετέδιδε τον αγώνα, ωστόσο και μόνο η πρόκληση να δοκιμάσουμε μία broadband υπηρεσία δεν μας άφησε ασυγκίνητους.

Διαβάζοντας προσεκτικά τα περιεχόμενα του site της Atoll, είδαμε πως η streaming αναμετάδοση υποστήριζε, εκτός από broadband εύρους 200kbit/sec και αναμετάδοση dualISDN (128kbit) με εύρος 80kbit/sec. Ωστόσο, το νούμερο "80" μάς φάνταζε από την αρχή πολύ μικρό για να μπορεί να σηκώσει βίντεο με ρυθμό 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο. Φυσικά, οι κάτοχοι συνδέσεων PSTN και singleISDN δεν θα πρέπει να ελπίζουν, καθώς οι ταχύτητες των 56 και 64kbit ανά δευτερόλεπτο δεν επιτρέπουν ούτε καν την προσέγγιση του ελάχιστου απαιτούμενου bandwidth των 80kbit που απαιτούνται. Βεβαίως, με τους ρυθμούς που προχωρεί η υπόθεση "ADSL" στη χώρα μας, η λύση για τη συντριπτική πλειονότητα των χρηστών που μπορούν να απολαμβάνουν τις συγκεκριμένες υπηρεσίες streaming είναι η dualISDN, στην οποία εστιάσαμε το μεγαλύτερο μέρος της δοκιμής μας. Ετσι, εγγραφήκαμε στην Atoll και ακολουθήσαμε τη διαδικασία "αγοράς" του εικονικού εισιτηρίου μας για μόλις € 2,49 (διαδικασία που περιγράφουμε στο σχετικό πλαίσιο) και μερικές ημέρες μετά, αφού φυσικά προμηθευτήκαμε αναψυκτικά και ποπ κορν, στρωθήκαμε μπροστά στον υπολογιστή περιμένοντας να δούμε ποδόσφαιρο... on-line!



Αγοράζοντας... αγώνες!

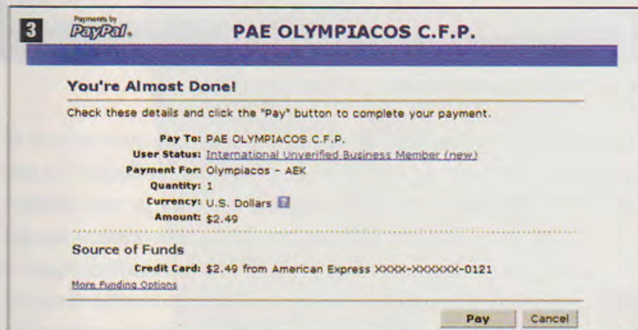
Αν αποφασίσετε να αγοράσετε το δικαίωμα να παρακολουθήσετε κάποια παιχνίδια του Ολυμπιακού, θα πρέπει να ακολουθήσετε την ακόλουθη διαδικασία:



Στη σελίδα http://live.olympiacos.org θα πρέπει να κάνετε κλικ στο link "Γίνετε μέλος και ανοίξτε λογαριασμό".



Θα μεταφερθείτε στη σελίδα της Atoll Impressions, όπου θα επιλέξετε κάποιον αγώνα (δυστυχώς μπορείτε να αγοράσετε μόνο έναν κάθε φορά) και μέθοδο πληρωμής (μέσω του αναγνωρισμένου site συναλλαγών PayPal ή μέσω της Eurobank). Στην ίδια σελίδα θα πρέπει να συμπληρώσετε ονοματεπώνυμο και διεύθυνση e-mail, στην οποία θα αποσταλούν τα login και password.



Επιλέγοντας τρόπο πληρωμής μέσω PayPal, μεταφέρεστε εκεί για να ανοίξετε λογαριασμό. Κάντε κλικ στο link "Outside the US?" και θα εμφανιστεί η φόρμα όπου θα πρέπει να συμπληρώσετε τα απαραίτητα στοιχεία. Θα σας δοθούν ένας κωδικός ενεργοποίησης (Membership ID) και ένα link. Ακολουθώντας τη διαδικασία, ο λογαριασμός θα ολοκληρωθεί και το "εικονικό εισιτήριο" θα είναι στη διάθεσή σας. Η διαδικασία αυτή δεν χρειάζεται να επαναλαμβάνεται, καθώς πλέον μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το λογαριασμό σας για οποιαδήποτε συναλλαγή μέσω του PayPal. Αν επιλέξετε πληρωμή μέσω Eurobank, κλικάρετε στο αντίστοιχο εικονίδιο της VISA ή της MasterCard και μετά συνεχίστε στη δήλωση της κάρτας σας. Και στις δύο περιπτώσεις, η πιστωτική κάρτα θα χρεωθεί με 2,49 ευρώ.



Μετά την ολοκλήρωση της εγγραφής, η Atoll Impressions θα στείλει στο e-mail που δηλώσατε το login και password που θα σας επιτρέψουν να παρακολουθήσετε τον αγώνα.

Αρχίζει το ματς

Το site στο οποίο έπρεπε να συνδεθούμε για να παρακολουθήσουμε τον αγώνα ήταν το http://live.olympiacos.org, στο οποίο υπήρχε ως ενεργό το σχετικό link. Κατόπιν δίνεται και η επιλογή της σύνδεσης που θα χρησιμοποιηθεί (ADSL 200kbits ή ISDN 80kbits). Αμέσως μετά και αφού δώσαμε τα απαραίτητα logins και passwords, έκανε την εμφάνισή του ο Media Player. Το ματς μόλις άρχισε!

ISDN 128K

Στη λαοφιλέστερη σύνδεση dualISDN το αποτέλεσμα, αν και ήταν αναμενόμενο, μας απογοήτευσε. Το πλαίσιο απεικόνισης ήταν μικρό και η συμπίεση πολύ μεγάλη, με αποτέλεσμα να είναι αδύνατον να διαβαστούν οι κάρτες που έκαναν την εμφάνισή τους (το σκορ, οι 11άδες κ.λπ.), ενώ σαφώς δύσκολη ήταν και η παρακολούθηση του αγώνα στα μακρινά πλάνα, όπου δεν ξεχώριζαν οι παίκτες μεταξύ τους! Και δεν ήταν μόνο αυτά τα προβλήματα που αντιμετωπίσαμε. Ο ρυθμός των καρέ ήταν χαμηλός, με αποτέλεσμα η "ζωντανή" κατά τα άλλα μετάδοση να μοιάζει περισσότερο με slideshow στο ACDSee παρά με βίντεο! Σε κάποιες περιπτώσεις οι καθυστερήσεις μεταξύ των καρέ ήταν τόσο μεγάλες που χάνονταν ολόκληρες φάσεις! Σαφέστατα, το μεγάλο μειονέκτημα είναι πως ο server αναμετάδοσης της εταιρείας δεν μπορεί να εκμεταλλευτεί πλήρως τα 128kbit της dualISDN, θέτοντας τα όριά του στα 80kbit. Ωστόσο, η εκτίμησή μας είναι πως ακόμα και αν χρησιμοποιούνταν το πλήρες δυνατό εύρος, μία τέτοια σύνδεση είναι ασθενής για την αναμετάδοση βίντεο σε πραγματικό χρόνο, ενώ επιπροσθέτως η ποιότητα της εικόνας είναι πολύ χαμηλή.

ADSL

Μετά το πρώτο 45άλεπτο που κανένας μας δεν παρακολούθησε τον αγώνα, αλλάξαμε την επιλογή σύνδεσής μας σε ADSL. Σαφέστατα τα 200kbit σχεδόν τριπλασίασαν το ρυθμό των καρέ (εφόσον κατά τη διάρκεια της χρήσης της ISDN είδαμε το μέσο όρο της ταχύτητας να κυμαίνεται περί τα 70 και όχι 80kbit), ρυθμός ο οποίος παρέμεινε σταθερός μέχρι και το τέλος του αγώνα. Οι χρονικές καθυστερήσεις υπήρχαν, ωστόσο ήταν πολύ αραιές και για κλάσματα δευτερολέπτου, οπότε θεωρούνται αμελητέες. Η μεγαλύτερη βελτίωση ήταν αυτή της εικόνας. Όχι μόνο διπλασιάστηκε το πλαίσιο απεικόνισης, αλλά και η ποιότητά της βελτιώθηκε πάρα πολύ, κάνοντας την παρακολούθηση εύκολη και ευχάριστη.

Έχει ο καιρός...

Θα γυρίσει ο τροχός, που λέει ο φτωχός λαός μας! Δυστυχώς, επαληθευτήκαμε πλήρως στις προβλέψεις μας πως δεν θα έχουμε την ευκαιρία να απολαύσουμε τις υπηρεσίες που παρέχονται





Αριστερά απεικονίζεται η ποιότητα της αναμετάδοσης σε ISDN και δεξιά η ποιότητα της κατά πολύ καλύτερης αναμετάδοσης ADSL.

μέσω Internet, αν δεν αναβαθμιστούν τα υπάρχοντα δίκτυά μας. Το ADSL είναι κοντά περισσότερο από κάθε άλλη φορά και η ευρεία έλευσή του θα σημάνει πολλά. Ενα απλό παράδειγμα θα ήταν η διάθεση τέτοιων υπηρεσιών και άλλων ομάδων πλέον του Ολυμπιακού. Η ερυθρόλευκη ΠΑΕ είναι η μόνη που για την ώρα δίνει τη δυνατότητα στους φιλάθλους να παρακολουθήσουν τα παιχνίδια της μέσω broadband αναμετάδοσης, όμως με την εξάπλωση του ADSL είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα ακολουθήσουν και άλλες ομάδες, όχι μόνο ποδοσφαιρικές. Φυσικά, ευελπιστούμε να αλλάξουν και οι διαδικασίες πληρωμής. Οχι πως η υπάρχουσα της Atoll είναι πολύπλοκη, απλώς περιορίζει τη χρήση σε αυτούς που διαθέτουν πιστωτική κάρτα -κοινό που μάλλον δεν αποτελεί την πλειονότητα των αναγνωστών του "PC Master". Ποιος ξέρει, μπορεί να δούμε κάρτες "τηλεοπτικού" χρόνου να εκδίδονται από τις ΠΑΕ. Θα είναι παράξενη η τροπή που θα πάρει το ελληνικό Internet μόλις οι broadband συνδέσεις γίνουν "mainstream" και εμείς, ευτυχώς, θα τις ζήσουμε απ' την αρχή!

Αξιολόγηση



Είναι μία από τις πιο ενδιαφέρουσες υπηρεσίες που θα διατεθούν με την εξάπλωση του ADSL στη χώρα μας.



Απαιτεί σύνδεση ADSL, καθώς η ISDN δεν είναι αρκετά γρήγορη. Για την ώρα μόνο η ΠΑΕ Ολυμπιακός έχει δώσει δικαιώματα αναμετάδοσης, ενώ η αγορά του "εικονικού εισιτηρίου" απαιτεί την κατοχή πιστωτικής κάρτας.



Total Disk Repair



Αναστήστε τα δισκάκια σας!

Total Disk Repair

- **Διάθεση** Console Club, Γρυπάρη 53, Καλλιθέα,
- τηλ.: 210 9596262,
- www.consoleclub.gr

Ενα εντυπωσιακό, ογκώδες μηχάνημα έκανε την εμφάνισή του στα γραφεία μας! Πρόκειται για το σύστημα επιδιόρθωσης κατεστραμμένων ψηφιακών δίσκων, Total Disk Repair, το οποίο διαθέτει αποκλειστικά το Console Club. Η διαδικασία είναι σχετικά εύκολη και περιλαμβάνει τριβή της επιφάνειας του CD ή DVD για την απαλοιφή κάθε γρατσουνιάς και κατόπιν τη λείανσή του με ειδικές βούρτσες. Η τιμή της ίδιας της συσκευής είναι απαγορευτική (εκτός και αν σας περισσεύουν μερικές χιλιάδες ευρώ), ωστόσο το Console Club προσφέρει υπηρεσίες επιδιόρθωσης. Μπορείτε να τους πάτε, λοιπόν, το δισκάκι που παρουσιάζει προβλήματα και να το πάρετε πίσω καινούριο! Ειδικά αν είστε συλλέκτες μουσικών CDs ή DVDs ταινιών, σίγουρα θα σας ενδιαφέρει μία τέτοιου είδους συντήρηση. Δυστυχώς, το σύστημα δεν μπορεί να επιδιορθώσει γρατσουνιές και στην επάνω μεριά ενός CD (στο λεπτό φύλλο μαγνητικού υλικού). Στη δοκιμή μας, το Total Disk Repair κατόρθωσε να επιδιορθώσει ένα γρατσουνισμένο δισκάκι που δεν διαβαζόταν από το CD-RW του υπολογιστή.



Αξιολόγηση



Ενας γρήγορος τρόπος για να επαναφέρετε στη ζωή τα "άχρηστα" δισκάκια σας.



Η τιμή της συσκευής είναι απαγορευτική, οπότε θα πρέπει να αναζητήσετε τις υπηρεσίες επιδιόρθωσης του Console Club.



intel inside
Pentium 4

Ό,τι εμπλουτίζει τη ζωή μας...

συμπεριλαμβάνεται σε έναν Quest Xpand με επεξεργαστή Intel® Pentium® 4

4,2cm

Quest XPAND
INGENIOUS

Οργανώστε τη ζωή σας, ενημερωθείτε, μοιραστείτε τις ιδέες και τις γνώσεις σας, διασκεδάστε με μουσική, DVDs και παιχνίδια, επικοινωνήστε στέλνοντας τα νέα σας, απολαύστε τα hobbies σας... και όχι μόνο, με τον Quest Xpand Ingenious, που στηρίζεται στον Intel® Pentium® 4 processor στα 2,53GHz.

Λιανική τιμή
μόνο **1.099*€**

-Intel® Pentium® 4 processor 2,53GHz -Intel® Chipset 845E -Μνήμη DDR 256Mb -Κάρτα οθόνης GeForce4 MX440/64Mb Vo -Σκληρός δίσκος Western Digital 40Gb 7200rpms JB 8Mb cache -Combo DVD Rom 16x40 & CD Writer 40x12x40 Microsoft® Keyboard PS/2 -Microsoft® Optical Mouse, FDD 1.44Mb -Microcom Fax/Modem 56K -Sound on board -Microsoft® Windows® XP Home Ελληνικά -Panda Antivirus **-1 χρόνο Internet** **-Εκτυπωτής Lexmark jetprinter Z25**

& Οθόνη NEC LCD 1511M 15'' νέας τεχνολογίας, κομψή & εργονομική, με επίπεδη σχεδίαση, ενσωματομένα ηχεία Multimedia και 2χρόνια εγγύηση.

...τους υπολογιστές της Info-Quest χρησιμοποιούνται αυθεντικά λειτουργικά συστήματα Microsoft® Windows®.
...ttp://www.microsoft.com/piracy/howtotell

info-quest

ΑΘΗΝΑ: ΑΛ. ΠΑΝΤΟΥ 25-27, 176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, τηλ:210 9299300, 210 9299310, fax:210 9299399
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΜΑΡΙΝΟΥ ΑΝΤΥΠΑ 41, 570 01 ΠΥΛΑΙΑ, τηλ:231 0803333, fax:231 0803334
www.quest.gr

...ίδες διανομής:
...ΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΘΗΝΩΝ ...210 5703100
...E WAY Technostores ...801 11 11000

ACOM ΑΕΒΕ 210-9951511, **AVIA ELECTRONICS** 210-2723950, **BEST ELECTRIC** 210-7473883, **BIG CITY** 210-5386003, **COMPUTER ALFA** 210-9951511, **ELECTRONET** 210-2513514, **EXPERT ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΙΚΗ** 800-11101010, **ΓΡΑΜΜΗ computers** 210-3840243, **ΣΑΡΑΦΙΔΗΣ ΑΕ** 2310-252200, **ΣΥΚΑΡΗΣ** 210-5386600

...στήματα διανομής: **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ** AC+E ΑΤΕΠΕ 210-6068600 **ΑΘΗΝΑ** COSMOS BUSINESS SYSTEMS 210-3835200 HOME NET HELLAS 210-3390095 VALUENET 210-8256956 ΔΙΑΘΝ. ΤΕΧΝΙΚ. ΕΦΑΡΜ (Ι.Σ.Τ) 210-3840842 ΕΠΑΦΟΣ 210-6990401 ΙΖΙΝΤΙΑΛ 210-7567908 ...ΜΟΣ IMS 210-9852534 P.R.D. SYSTEMS 210-9949913 **ΚΑΛΛΙΘΕΑ** MASTER PONIT 210-9418818 ΓΡΑΦΟΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ 210-9570731 **Ν. ΚΟΣΜΟΣ** SYSTEM SOFT 210-9020002 **Ν. ΣΜΥΡΝΗ** COMPUTER PROJECT 210-9852534 **ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ** INFOPLANET 210-9217702 ...STEMS 210-9246280 TELCOM 210-9241505 **Π. ΦΑΛΗΡΟ** COMPUTER CLUB 210-9429233 **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** SYSCOM 210-4524548 ΙΖΙΝΤΙΑΛ 210-4100216 ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ΛΟΥΚΑΣ &ΣΙΑ 210-4626502 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** D.M.S. LOGIC 210-5782440 **ΠΟΛΥΓΩΝΟ** COSMOS BUSINESS SYSTEMS ...6492800 ΣΤΑΜΕΛΟΣ Ν. &ΣΙΑ BIT&BYTE 210-6457418

...**ΝΙΚΗ** CONNET ΜΟΝΟΠΡΟΣΩΠΗ 2310-634809 RAYCOM 2310-525206 SM DATA (DATASHOP) 2310-649000 ΑΝΑΛΥΣΙΣ ΣΥΣΤ. ΠΛ/ΚΗΣ 2310-510033 ΔΙΚΤΥΟ 2310-422005 ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΣ Π. &ΣΙΑ 2310-909488 ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ ΠΡΑΞΙΣ 2310-226514 ΜΕΝΤΩΡ 2310-989850 ...ΗΣ Κ. ΜΑΡΓΑΡΙΤΗΣ 2310-587147 ΡΟΥΜΠΕΛΑΚΗΣ Γ. 2310-730240 ΤΡΙΓΩΝΟ COMPUTERS-ΠΑΛΑΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ 2310-277767

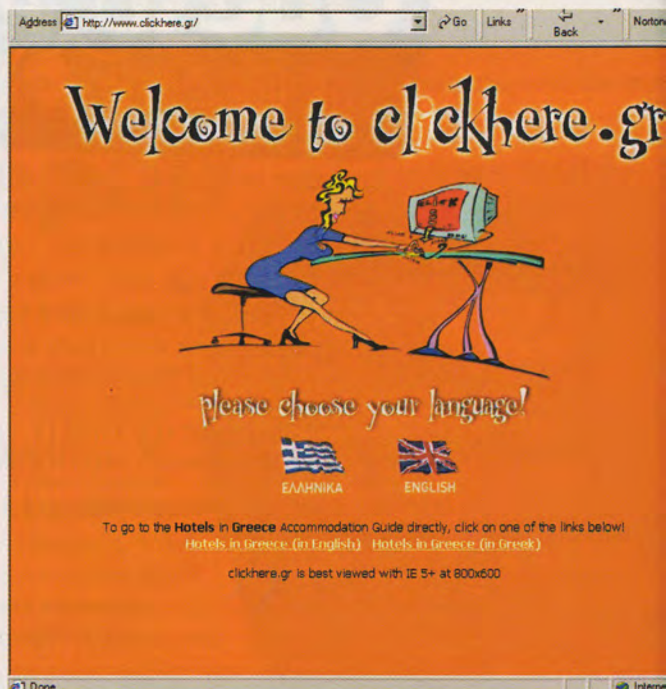
...ΝΙΟ MICRONET 26410-48366 **ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ** ΠΡΙΣΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ 25510-34937 **ΑΡΓΟΣ** ΣΠΑΝΟΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ 27510-23232 **ΑΡΤΑ** INFOSYSTEM 26810-21210 **ΒΟΛΟΣ** ΣΑΒΒΑΣ Κ. ΝΙΚΟΛΑΟΣ 24210-25251 **ΔΡΑΜΑ** C&C TECHNOSTORE 25210-57222 **ΕΛΑΣΣΩΝΑ** ΜΠΑΜΠΖΕΛΗΣ Γ. ...ΥΣΙΟΣ 24930-25230 **ΕΛΕΥΣΙΝΑ** ΛΑΜΔΑ 210-5547233 **ΖΑΚΥΝΘΟΣ** ΛΥΣΗ 26950-45678 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** UNICOMP 2810-302200 ΡΑΔΙΟ ΜΑΚΡΑΚΗ 2810-342100 **ΘΗΒΑ** L-SYSTEM 22620-26764 **ΙΩΑΝΝΙΝΑ** COMPUTER DATA 26510-28802 **ΚΑΒΑΛΑ** ΔΕΛΤΑ SYSTEMS 2510-223075 ...**ΑΜΑΤΑ** ΠΑΝΤΑΖΑΡΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ &ΣΙΑ 27210- 63063 **ΚΑΛΑΜΠΑΚΑ** ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΥΞΙΔΑ 24320-75235 **ΚΑΛΥΜΝΟΣ** ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΥ ΥΠΑΠΑΝΤΗ 22430-23052 **ΚΑΡΔΙΤΣΑ** ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ 24410-75344 **ΚΑΡΠΕΝΗΣΙ** JMC COMPUTERS 22370-80688 **ΚΑΣΤΟΡΙΑ** ...ΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ 24670-29783 ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΒΕΛΙΣΣΑΡΙΟΣ 24670-21860 **ΚΑΤΕΡΙΝΗ** COM SERVICE-ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ ΘΕΟΧΑΡΗΣ 23510-76880 **ΚΕΡΚΥΡΑ** ΦΟΡ ΕΙ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ 26610-40183 **ΚΕΦΑΛΟΝΙΑ** ALFA MICRO 26710-25405 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** PRISMA CENTER ...-72202 **ΚΟΖΑΝΗ** ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ 24610-24486 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** OPTIMUM ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ 25310-81200 **ΚΩΣ** ΓΚΙΚΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 22420-51037 ΚΑΛΑΙΤΖΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ 22420-24765 ΧΑΤΖΙΚΑΛΥΜΝΙΟΣ Γ. 22420-21539 **ΛΑΜΙΑ** MICROLAND COMPUTER 22310-53000 **ΛΑΡΙΣΑ** ...CENTER 2410-555011 **ΛΕΙΒΑΔΙΑ** MICRODATA 22610-21666 **ΛΕΥΚΑΔΑ** TECHNOSHOP ΣΟΛΔΑΤΟΣ 26450-25885 **ΜΑΡΟΥΣΙ** ANTEL 210-6886114 **ΜΕΓΑΡΑ** INFO TECH ΚΟΥΛΟΥΡΙΩΤΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ 22960-28849 **ΜΗΛΟΣ** ΚΑΜΑΚΑΡΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ 22870-23236 **ΜΥΤΙΛΗΝΗ** ...ΝΤΙΤΣΗΣ 22510-29010 ΑΣΒΕΣΤΑΣ Ε. ΠΡΟΚΟΠΗΣ 22510-44864 ΒΕΡΒΕΡΗΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ 22510-84005 **ΝΑΞΟΣ** ΣΥΡΙΓΟΣ ΕΛΕΥΘ 22850-23800 **ΝΑΟΥΣΑ** ΤΣΙΛΙΟΠΟΥΛΟΣ Α. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 23320-25136 **ΞΑΝΘΗ** ΙΑΝΟΣ 25410-20929 ΚΟΜΝΗΝΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ 25410-71378 **ΟΙΝΟΦΥΤΑ** ...ΟΥΛΑ Λ. &ΣΙΑ 22620-31505 **ΟΡΕΣΤΙΑΔΑ** ΑΣΤΡΟΛΑΒΟΣ 25520-81190 ΜΑΝΤΙΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ 25520-29742 **ΠΑΡΟΣ** ΚΑΒΑΓΙΑ-ΠΕΡΑΝΤΙΝΟΥ 22840-24585 ΚΟΚΑΡΙΔΑΣ Κ. 22840-21005 **ΠΑΤΡΑ** ΕΜΠΕΙΡΟΓΝΩΜΩΝ (Β. LOGIC) 2610-340474 ΟΛΙΚΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 2610-240312 ...COMP 2610-433421 ΜΕΣΣΗΝΗΣ Σ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ COMPUTER LABS 2610-438100 **ΠΟΛΥΓΥΡΟΣ ΘΕΣΣ.** ΚΑΤΣΩΝΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ 23710-24123 **ΠΡΕΒΕΖΑ** PRESS COMPUTER 26820-28735 **ΠΥΡΓΟΣ** ΤΣΑΓΚΛΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΣΙΓΜΑ ΠΛΗΡΟΦ. 26210-32697 **ΡΟΔΟΣ** GENESIS 22410-73635 ...EDIA 22410-78894 ΡΟΔΙΑΚΗ ΤΗΛΕΜΑΤΙΚΗ 22410-77031 **ΣΑΜΟΣ** Δ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΙΟΥ 22730-33969 **ΣΑΝΤΟΡΙΝΗ** ΜΑΡΚΟΖΑΝΕΣ Ε. 22860-28595 **ΣΕΡΡΕΣ** ΘΕΟΛΟΓΟΥ Α.- ΚΛΟΥΒΑΣ Π. 23210-53335 **ΣΠΑΡΤΗ** ΚΟΛΑΡΑΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ 27310-81520 **ΣΥΡΟΣ** F1 COMPUTERS 22810-...33 ΝΙΚΟΛΟΥΖΟΣ 22810-82194 ΦΟΥΝΤΟΥΛΑΚΗ ΞΗΡΑΔΑΚΗ 22810-87340 **ΤΗΝΟΣ** ΚΑΒΟΥΔΗ ΔΗΜΗΤΡΑ 22830-25678 **ΤΡΙΚΑΛΑ** ΠΑΛΛΑΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ 24310-77051 **ΤΡΙΠΟΛΗ** ΚΟΛΑΡΑΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ 2710-226602 **ΧΑΝΙΑ** MEMO COMPUTERS 28210-27800 **ΧΑΛΚΙΔΑ** MICROCHIP ...ΚΗ 22210-80510 **ΧΑΛΚΙΔΑ** MICROCHIP ΕΥΒΟΙΚΗ 22210-80510 ΚΟΤΣΑΜΠΑΣΕΡΗΣ Δ. 22210-21923 ΜΠΑΡΜΠΟΥΡΗΣ ΣΠΥΡΟΣ 22210-75444 ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 22280-25577 **ΧΑΝΙΑ** DATA FORCE 28210-88330 **ΧΙΟΣ** ΔΡΙΖΟΣ ΜΑΡΚΟΣ ΕΠΕ 22710-26061 **ΨΑΧΝΑ** ...ΕΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ 22280-25577



Κάντε κλικ εδώ

www.clickhere.gr

Το clickhere.gr είναι ένα σχετικά νέο ελληνικό portal, που αποπνέει μία pop αίσθηση από την πρώτη κιόλας στιγμή που θα βρεθείτε στις σελίδες του. Οσοι περιμένατε να δείτε ένα κλασικό portal με γραμμή διαλόγου αναζήτησης και τα links ταξινομημένα στα αριστερά, θα ξαφνιαστείτε! Στη βασική σελίδα του portal απεικονίζονται τα τελευταία updates, όμως όλες οι κατηγορίες βρίσκονται στο τέλος, σκρολάροντας προς τα κάτω. Αν και ασυνήθιστος, ο σχεδιασμός του δεν το κάνει δύσχρηστο. Μάλιστα, η ασυνήθιστη αυτή εμφάνιση το κάνει να ξεχωρίζει από τα κλασικά portals που "πνίγουν" τον επισκέπτη με σωρηδόν πληροφορίες στην πρώτη σελίδα. Μέσα σε λίγη ώρα θα δείτε πως σχεδόν στο σύνολό τους οι προορισμοί του clickhere.gr έχουν να κάνουν με το lifestyle και την pop κουλτούρα, με έμφαση στους προορισμούς διασκέδασης, ταξιδίων, ψυχαγωγίας κάθε είδους, χιούμορ κ.λπ. Δεν λείπουν, βεβαίως, και οι στήλες με σημαντικά νέα, καθώς και το ωροσκόπιο για όσους θέλουν να είναι προετοιμασμένοι για τα χειρότερα και τα καλύτερα που μπορεί να τους επιφυλάσσει η μοίρα. Με μόλις με-



ρικούς μήνες λειτουργίας, το portal χαίρει ιδιαίτερης αγάπης από το ομολογουμένως ασυνήθιστο κοινό του, το οποίο συμμετέχει και στην προσπάθεια ανανέωσης και εξέλιξής του. Εντάξτε το clickhere.gr στις αγαπημένες σας σελίδες και μην παραλείπετε να "σουλατσάρετε" πού και πού στις σελίδες του, καθώς μπορεί να συναντήσετε πράγματα που δεν θα βρείτε πουθενά αλλού.



Factor 5

www.factor5.com

Πόσα χρόνια είστε στο χώρο των computer και video games; Αν είστε λίγα, μάλλον δεν γνωρίζετε τη Factor 5, μία εταιρεία με εντυπωσιακή παρουσία στο χώρο των games από το 1987 μέχρι σήμερα. Ο λόγος που σας προτείνω να επισκεφτείτε το site της είναι για να ρίξετε μια ματιά στην ιστορία της εταιρείας. Θα βρεθείτε μπροστά σε σημαντικές πληροφορίες, μερικές από τις οποίες μπορούν να σας δώσουν μια ιδέα για την εξέλιξη του gaming από την εποχή των home υπολογιστών, πώς μεταπήδησε στις κονσόλες, αργότερα στα PCs καθώς και πού βαδίζει σήμερα.





Moding Land!

http://www.reviewnation.com

Ένα εντυπωσιακό hardware site με έμφαση στο tweaking και το moding. Θα βρείτε παρουσιάσεις και τεστ όλων των νέων καρτών, motherboards και λοιπών συσκευών για PCs, παρουσιάσεις "extreme hardware" (τεράστια coolers για επεξεργαστές, σκληρούς, κάρτες γραφικών, μνήμες, υδρόψυκτα, ανεμιστήρες και πολλά άλλα), ενώ θα δείτε και εντυπωσιακές δημιουργίες χρηστών που λες και έχουν μετατρέψει τα κουτιά των υπολογιστών τους σε... φωτορυθμικά!



 Storm 52 CD-RW

Γράψτε γρήγορα και φθηνά

Storm 52 CD-RW

- **Απαιτήσεις**
  Pentium 350MHz, 64MB μνήμη
- **Διάθεση**
  Waitec, www.waitec.com



Το Strom 52 της Waitec είναι σαφέστατα ένα από τα γρηγορότερα CD-RW drives με το οποίο ήρθαμε αντιμέτωποι. Το "θηρίο" σπινάρει δισκάκια με θεωρητικές ταχύτητες που αγγίζουν τα 52x (7.800 KB/sec, κάτι που σημαίνει πως γράφει το CD σε 1,5 λεπτό!) εγγραφή, 24x (3.600 KB/sec) επανεγγραφή και 52x ταχύτητα ανάγνωσης. Στο πακέτο του περιλαμβάνονται τα Nero Burning ROM και Nero InCD. Στη συσκευή υλοποιούνται τεχνικές διόρθωσης λαθών και αποφυγής καταστροφής των CDs, ενώ περιλαμβάνεται και τεχνολογία SafeLink, η οποία αποτρέπει τα λάθη του buffer, υποστηριζόμενη και από τα 2MB ενσωματωμένης μνήμης που διαθέτει το drive. Ο μέσος χρόνος προσπέλασης της συσκευής αγγίζει τα 120ms. Εκτός από τις μεγάλες ταχύτητες εγγραφής και επανεγγραφής, η ταχύτητα ανάγνωσης, αν και σπάνια θα φτάσει το θεωρητικό μέγιστο 52x, είναι αρκετά μεγάλη ώστε να διαβάσει τα CDs σας σε πολύ μικρό χρόνο. Τη συσκευή συνοδεύει εγγύηση καλής λειτουργίας 2 ετών.

Αξιολόγηση

 Γρήγορο, αρκετά ασφαλές και με εγγύηση καλής λειτουργίας διάρκειας 2 ετών!

 Δυστυχώς, δεν διατίθεται στην ελληνική αγορά, οπότε ο ενδιαφερόμενος θα πρέπει να το παραγγείλει στο site της εταιρείας...



 360 Modena Upad Force

Τιμόνι σε gamepad;

360 Modena Upad Force

- **Διάθεση**
  Zegetron
- **Τιμή**
  € 38,90 με ΦΠΑ



Συχνά η Thrustmaster κυκλοφορεί κάποιο τιμόνι για PCs το οποίο φέρει τη σφραγίδα της Ferrari. Ενα gamepad, όμως, με τη σφραγίδα της τελευταίας, τι ρόλο παίζει; Το 360 Modena Upad Force, το οποίο έχει σχεδιαστεί ώστε να θυμίζει το θρυλικό αυτοκίνητο 360 Modena, δημιουργήθηκε με βάση τις νέες εργονομικές προδιαγραφές της εταιρείας, έχοντας ένα σχήμα πρωτόγνωρο αλλά και αρκετά λειτουργικό. Υπάρχουν δύο αναλογικοί μοχλοί, ένας "σταυρός", 4 action buttons και 4 triggers, καθώς και 4 πλήκτρα ρυθμίσεων λειτουργίας. Επίσης, το 360 Modena Upad Force προσφέρει 3 διαφορετικά modes λειτουργίας: τα digital, analog και racing. Το τρίτο είναι και το "νέο", καθώς βάσει αυτού μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον έναν μοχλό για γκάζι και φρένο και τον δεύτερο για την κίνηση του αυτοκινήτου δεξιά και αριστερά, δίνοντας έτσι μεγαλύτερη ευχέρεια όταν παίζετε κάποιο παιχνίδι ράλι. Φυσικά, κάθε pad μπορεί να το κάνει αυτό, απλώς εδώ η λειτουργία είναι προρυθμισμένη. Η δόνηση είναι αρκετά δυνατή και η απόκρισή του καλή, ωστόσο έχω κάποιες ενστάσεις σε ό,τι αφορά τόσο τους εμπρόσθιους triggers (από 2 για κάθε δείκτη του χεριού σας), οι οποίοι θυμίζουν τους αντίστοιχους του pad ενός PS2 και δεν έχουν την εργονομία άλλων gamepads, ακόμα και της ίδιας της Thrustmaster, όσο και τα τυπωμένα "διακοσμητικά" στη συσκευή, στο κοντέρ ταχύτητας και στους λοιπούς δείκτες του αυτοκινήτου 360 Modena, τα οποία το κάνουν να δείχνει κάπως "χαζοχαρούμενο".

Αξιολόγηση

 Ασυνήθιστος σχεδιασμός και μία εύχρηστη, προγραμματισμένη λειτουργία για παιχνίδια racing. Καλή απόκριση και "δυναμική" δόνηση.

 Μέτριοι εμπρόσθιοι triggers. Γενικά δεν νομίζω πως θα επέλεγε κάποιος να αγοράσει ένα gamepad για να παίζει παιχνίδια ράλι.



Detonator 5.1

Ηχητικός Βομβαρδισμός x5

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε τα Detonator 2.1 της Sound Innovator. Τώρα έχει σειρά το αμέσως μεγαλύτερο μοντέλο, που βασίζεται στην ίδια απόδοση ισχύος και στον ίδιο εξοπλισμό, αλλά προσφέρει πλήρες περιβάλλον ήχου. Ετσι, λοιπόν, έχουμε το subwoofer, το οποίο περιβάλλεται από ξύλινο σασί και έχει ισχύ 14W, και από 5 δορυφόρους ισχύος 7W ο καθένας. Η συνολική ισχύς του συστήματος λοιπόν αγγίζει τα 49W. Το Detonator 5.1 συνοδεύει ο μικρός ενισχυτής που επωμίζεται και το ρόλο του αποκωδικοποιητή ήχου 5.1, στον οποίο γίνεται κάθε συνδεσμολογία και ρύθμιση του ήχου. Η ισχύς των δορυφορικών ηχείων δεν είναι η μεγαλύτερη που έχουμε δει, όμως, δεδομένης της τιμής του συστήματος, αυτά δεν μπορούν παρά να χαρακτηριστούν αξιόλογα. Οι επιδόσεις σε όλες τις ηχητικές κλίμακες κρίνονται καλές, ενώ το subwoofer αποδίδει αρκετά καλά, κυρίως λόγω του ξύλινου σασί του. Το design θυμίζει υπερβολικά το Xbox, αλλά αυτό δεν θα πρέπει να σας αποτρέψει από το να το συνδέσετε με οποιοδήποτε σύστημα παραγωγής ήχου, όπως βίντεο, DVD, στερεοφωνικό.

Detonator 5.1

Διάθεση
e-shop, www.e-shop.gr

Τιμή
€ 70,80 με ΦΠΑ

Αξιολόγηση



Η απόδοσή του σε σχέση με τη χαμηλή τιμή του είναι ικανοποιητική. Ο εξωτερικός ρυθμιστής είναι εύχρηστος και το subwoofer ικανοποιητικό.

Δεν μπορείτε να έχετε συνδεδεμένες σε αυτό περισσότερες από μία συσκευές κάθε φορά.





P2500 Rumble Force Pad

Το μαγικό ραβδί που... τρέμει!

Τον προηγούμενο μήνα παρουσιάσαμε το P880 της Saitek, το οποίο κατόρθωνε να προσφέρει όλες τις αναλογικές και ψηφιακές λειτουργίες που θα ζητούσατε από ένα gamepad, αλλά χωρίς δυνατότητα δόνησης. Το P2500 κάνει όλα τα προαναφερθέντα, ενώ αποδίδει και την έντονη δόση ρεαλισμού όταν σας χτυπούν οι σφαίρες των εχθρών καθώς παίζετε Unreal 2 (ή οποιοδήποτε άλλο σύγχρονο game)! Από άποψη τιμής βρίσκεται στα επίπεδα του 360 Modena Upad Force, το οποίο όμως ξεπερνά σχεδόν σε όλους τους λειτουργικούς τομείς. Η όψη του είναι σαφέστατα πιο εντυπωσιακή και οι εμπρόσθιοι triggers πολύ μεγαλύτεροι και λειτουργικοί, αν και υπάρχει μόνο ένας για κάθε δείκτη (έναντι 2 του Modena). Βεβαίως, η έλλειψη καλύπτεται από την ύπαρξη δύο έξτρα action buttons (έξι στο σύνολο) στο επάνω μέρος, που λειτουργούν με το δεξιό αντίχειρα. Υπάρχει ο κλασικός "σταυρός", ενώ στο κέντρο του διαθέτει διακόπτη εναλλαγής αναλογικής και ψηφιακής λειτουργίας. Η σύνδεσή του γίνεται μέσω της θύρας USB, ενώ μεγάλο προσόν αποτελεί και η ύπαρξη του Saitek Smart Software, το οποίο εγγυάται τον προγραμματισμό της συσκευής για απόλυτη συνεργασία σε οποιαδήποτε gaming αποστολή του αναθέσετε!

P2500 Rumble Force Pad

Διάθεση
Despec Multimedia S.A., Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 210 9480000

Τιμή
€ 39,90 με ΦΠΑ

Αξιολόγηση



Αψογο, εργονομικό και λειτουργικό. Σε συνδυασμό με το πολύ καλό συνοδευτικό πακέτο, τη συμπαγή κατασκευή και την άριστη αίσθηση αφής, αποτελεί το ιδανικό gamepad με δόνηση.

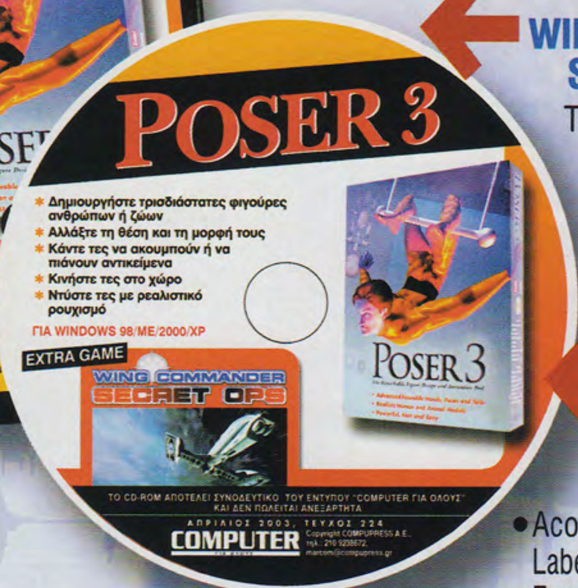
Μόνη παραφωνία είναι το κάπως μακρόστενο σασί του. Δεν είναι μεγάλο για τα χέρια, όμως αυξάνει την απόσταση μεταξύ τους, γι' αυτό πρέπει να το συνηθίσετε.





ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM





ΠΛΗΡΕΣ ΠΡΟΪΟΝ ΑΞΙΑΣ € 200

POSER 3

Δημιουργήστε ρεαλιστικά 3D μοντέλα ανθρώπων ή ζώων. Αλλάξτε τη θέση και τη μορφή τους και κινήστε τα στο χώρο.

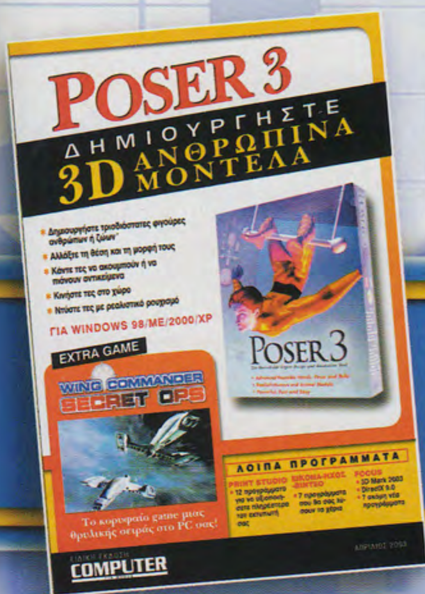
WING COMMANDER: Secret Ops

FULL GAME

Το κορυφαίο game μιας θρυλικής σειράς στο PC σας.

12 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ

- Acoustica CD Label Maker 1.20
- Easy JPEG-Printer 1.6
- Flash Printer 1.0
- Icopy
- Inksaver
- Mediaface II 2.3
- Photocopier Pro 2.01
- PrettyCode Print 1.50.151
- Print Designer GOLD 7.3.0.3
- Print Desktop
- TPH Batch PDF Printer 1.0.0
- VIT Directory Printer



...στη θήκη του CD-ROM θα βρείτε

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM.

Ασύγκριτα... καλύτερο!

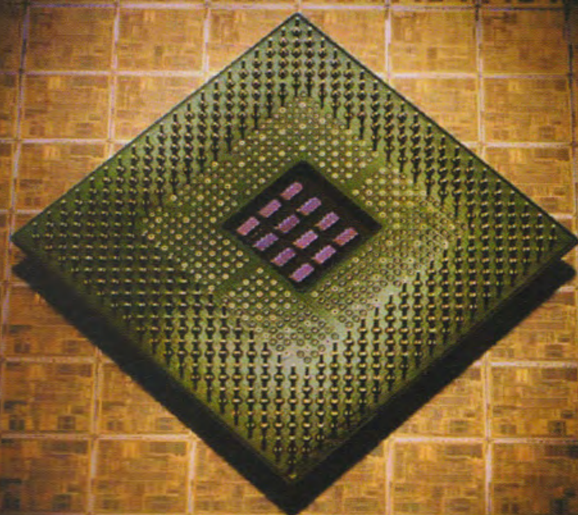
Πριν αγοράσετε...

Motherboard

για επεξεργαστές Intel

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Μόλις μισή ώρα προτού αναχωρήσει για τη CeBIT, ο δαιμόνιος δημοσιογράφος προλαβαίνει την καταληκτική προθεσμία του αγαπημένου σας περιοδικού και παρουσιάζει μια αναλυτική έρευνα αγοράς η οποία αφορά στις προτάσεις που έχει στη διάθεσή του ο χρήστης που αναζητά μια motherboard για τους επεξεργαστές της Intel.



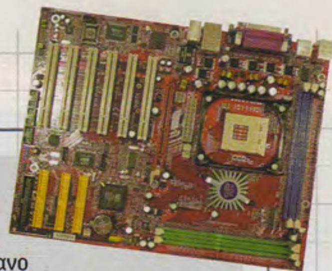
SiS 655

Ταχύτερο από το i850E!

Παρόλο που η SiS ξεκίνησε την πορεία της στο χώρο των chipsets για επεξεργαστές ως κατασκευάστρια οικονομικών εναλλακτικών λύσεων, το τελευταίο προϊόν της (το ολοκληρωμένο 655) τη φέρνει στην κορυφή, αφού υποσκελίζει στον τομέα των επιδόσεων ακόμα και το πανίσχυρο i850E της Intel! Το κλειδί στην απίστευτη επιτυχία της SiS ήταν η υποστήριξη της διπλοκάναλης (dual channel) μνήμης τύπου DDR400, η οποία προσφέρει στον Pentium 4 memory bandwidth που αγγίζει τα 6,4GB/s. Αν και η μέγιστη απαίτηση του επεξεργαστή της Intel σε memory bandwidth ανέρχεται σε 4,2GB/s (ποσότητα που επιτυγχάνουν οι μνήμες τύπου DDR266), οι μετρήσεις έδειξαν ότι η χρήση της DDR400 επιφέρει μια μικρή (αλλά σημαντική) αύξηση των επιδόσεων. Πρέπει να σημειωθεί, βέβαια, ότι το chipset υποστηρίζει επίσημα μέχρι DDR333, αλλά οι περισσότεροι κατασκευαστές motherboards έχουν εφοδιάσει τα προϊόντα τους με τις απαραίτητες ρυθμίσεις, που καθιστούν δυνατή την πλήρη αξιοποίηση των δυνατοτήτων της DDR400. Είναι αυτονόητο, βέβαια, πως το SiS 655 παρέχει υποστήριξη στη λειτουργία Hyper-Threading, η οποία μπορεί να ενεργοποιηθεί μέσα από το BIOS.



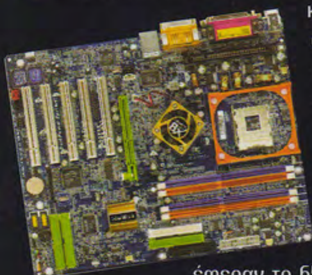
MSI 655 Max-FISR



Το ολοκαίνουριο chipset της SiS δείχνει να κερδίζει σιγά-σιγά την εμπιστοσύνη των κυριότερων κατασκευαστών motherboards. Η συγκεκριμένη υλοποίηση της MSI αποτελεί ένα από τα καλύτερα μοντέλα της κατηγορίας του, αφού συνδυάζει πλούσιο εξοπλισμό με εξαιρετικές επιδόσεις. Επιτρέπει τη χρήση διπλοκάναλης μνήμης τύπου DDR400, γεγονός που απογειώνει το memory bandwidth στα επίπεδα των 6,4GB/s και, φυσικά, παρέχει υποστήριξη στην τεχνολογία Hyper-Threading. Πρέπει να επισημάνουμε, πάντως, ότι η πρώτη έκδοση της motherboard δεν υποστήριζε HT, οπότε πρέπει κατά την αγορά του προϊόντος να ανατρέξετε στα χαρακτηριστικά και να βεβαιωθείτε ότι δίπλα στην ονομασία του chip, που εντοπίζεται στη North Bridge, αναγράφεται η ένδειξη B0 Stepping (και όχι A0 stepping). Είναι, βέβαια, λίγο απίθανο να βρείτε την παλιά έκδοση, ωστόσο λίγη προσοχή δεν βλάπτει. Η ποιότητα κατασκευής είναι πολύ καλή, ενώ η διάταξη των θυρών επέκτασης πάνω στην επιφάνεια της motherboard δεν προβληματίζει. Συνολικά, η πρόταση της MSI απευθύνεται στον απαιτητικό χρήστη, τον οποίο, πάντως, αναμένεται να ικανοποιήσει πλήρως.

- Τύπος: Socket 478,
- Chipset: SiS 655 B0 stepping (North Bridge), SiS 963 B1 Stepping (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 8x, 6xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: S-ATA, LAN, Audio, FireWire
- Τιμή: € 212,00

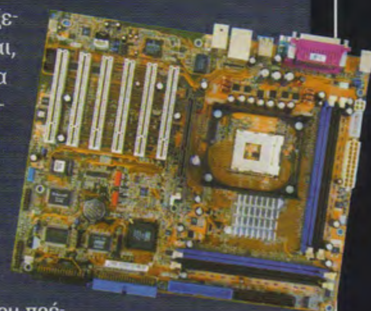
GIGABYTE GA-8SQ800



Ο χρήστης που επιθυμεί να αποκτήσει μία motherboard με το κορυφαίο SiS 655, αλλά αδιαφορεί για τα "εξωτικά" χαρακτηριστικά που ενσωματώνουν οι προαναφερθείσες υλοποιήσεις, μπορεί να προμηθευτεί το συγκεκριμένο μοντέλο της Gigabyte. Στα € 133,00, η GA-8SQ800 αποτελεί άριστη αγορά, αφού συνδυάζει κορυφαίες επιδόσεις και πλήρη υποστήριξη στις τεχνολογίες που έφεραν το 655 στην κορυφή (Hyper-Threading, διπλοκάναλη DDR400) με εξαιρετικά προσιτή τιμή.

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: SiS 655 B0 stepping (North Bridge), SiS 963 A2 Stepping (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: Audio, FireWire
- Τιμή: € 133,5

ASUS P4SDX Deluxe



Η ακριβότερη πρόταση στην εξεταζόμενη κατηγορία έρχεται, φυσικά, από την Asus. Πρόκειται για μια motherboard εξαιρετικής ποιότητας κατασκευής, η οποία, όμως, δεν εντυπωσιάζει. Πέρα από την άριστη - για ακόμα μία φορά - τοποθέτηση των θυρών πάνω στο PCB, η P4SDX Deluxe δεν προσφέρει κάτι ξεχωριστό ώστε να δικαιολογήσει το υψηλό αντίτιμο που πρέπει να καταβάλει ο καταναλωτής προκειμένου να την αποκτήσει.

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: SiS 655 B0 stepping (North Bridge), SiS 963 A2 Stepping (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 8x, 6xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: S-ATA, LAN, Audio, FireWire
- Τιμή: € 260,00

GIGABYTE GA-SINXP 1394



Η motherboard της Gigabyte στοιχίζει ακριβότερα από την αντίστοιχη της MSI, ωστόσο δεν παρατηρούμε κάποια διαφοροποίηση όσον αφορά στις επιδόσεις, κάτι αναμενόμενο, άλλωστε, δεδομένου ότι τα δύο προϊόντα ενσωματώνουν το ίδιο chipset. Και στην προκειμένη περίπτωση, πάντως, ελλοχεύει ο κίνδυνος να αγοράσετε κάποια πρώιμη έκδοση της motherboard (A0 Stepping), η οποία δεν παρέχει εγγενή υποστήριξη για την τεχνολογία Hyper-Threading, αν και η Gigabyte ανακοίνωσε ότι σύντομα πρόκειται να κυκλοφορήσει μια αναβαθμισμένη έκδοση του BIOS που θα διορθώνει την κατάσταση. Η υπεροχή της εν λόγω motherboard έναντι του ανταγωνισμού εντοπίζεται κυρίως στα χαρακτηριστικά της: Η ύπαρξη του συστήματος Dual Bios προσφέρει την απαιτούμενη ασφάλεια στο χρήστη που σκοπεύει να αναβαθμίσει τη motherboard, ενώ το "διπλό" σύστημα ψύξης (dual cooling) υπόσχεται αυξημένη σταθερότητα. Είναι αξιοσημείωτο, τέλος, ότι η SINXP 1394 δεν ακολουθεί κατά γράμμα την πρότυπη διάταξη των θυρών επέκτασης της SiS, κι έτσι οι υποδοχές DIMM είναι παράλληλες μεταξύ τους. Συνοψίζοντας, η πρόταση της Gigabyte αποτελεί μάλλον την πληρέστερη συσκευή στην κατηγορία των motherboards που ενσωματώνουν το 655 και θα πρέπει να προτιμηθεί από το χρήστη που αναζητά την κορυφή των επιδόσεων.

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: SiS 655 B0 stepping (North Bridge), SiS 963 A2 Stepping (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: S-ATA, LAN, Audio, FireWire
- Τιμή: € 248,00

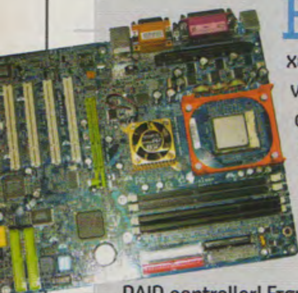
INTEL E7205

"GRANITE BAY": Η Intel εγκαταλείπει τη Rambus

Η σχέση της Intel με τη Rambus θα μπορούσε να περιγραφεί συνοπτικά ως το χρονικό ενός προαναγγελθέντος διαζυγίου. Ναι μεν η RDRAM ήταν (μέχρι την κυκλοφορία του SiS 655, τουλάχιστον) ο τύπος μνήμης που αξιοποιούσε στο έπακρο τις δυνατότητες του Pentium 4, το υψηλό κόστος της, όμως, σε συνδυασμό με την προβληματική, πολλές φορές, θερμική συμπεριφορά της αποτελούσαν συχνά σημεία προβληματισμού. Η κυκλοφορία του E7205 αποτελεί ορόσημο στην ιστορία της Intel, αφού σηματοδοτεί την οριστική στροφή της κραταιάς εταιρείας προς τη μνήμη τύπου DDR, μια και το εν λόγω chipset έχει ανακοινωθεί ως αντικαταστάτης του 850E και όχι ως εναλλακτική λύση! Πρέπει να τονίσουμε ότι το 850E υπερέχει στον τομέα των επιδόσεων, το E7205, όμως, προσφέρει σαφώς περισσότερα χαρακτηριστικά, αφού παρέχει υποστήριξη για το πρότυπο AGP 8x, ενώ μπορεί να διαχειριστεί μέχρι 4GB μνήμης (έναντι 3GB του 850E).

Παρά την ιστορική σημασία του, όμως, το chipset της Intel δεν αναμένεται να σημειώσει εμπορική επιτυχία, λόγω της υψηλής τιμής των motherboards που το ενσωματώνουν αλλά και της ύπαρξης του ταχύτερου SiS 655. Αν, πάντως, επιθυμείτε να επενδύσετε στην αξιοπιστία αλλά και την απόλυτη σταθερότητα που προσφέρει το E7205, μπορείτε να επιλέξετε κάποιο από τα ακόλουθα μοντέλα.

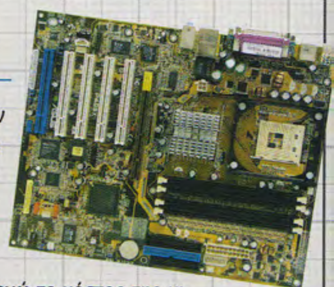
GIGABYTE GA-8INXP



Η Gigabyte φαίνεται πως εγκαταλείπει προοδευτικά την αγορά των motherboards μέσου κόστους, στοχεύοντας στην παραγωγή συστημάτων που απευθύνονται σε απαιτητικούς χρήστες. Η συγκεκριμένη πρόταση συγκεντρώνει όλα τα χαρακτηριστικά που θα περίμενε κανείς από μια συσκευή υψηλών προδιαγραφών και, βέβαια, διατίθεται σε αντίστοιχα υψηλή τιμή. Είναι αξιοσημείωτο το γεγονός ότι η motherboard δεν διαθέτει μόνο S-ATA controller με δυνατότητες RAID, αλλά ενσωματώνει επιπλέον και έναν αυτόνομο RAID controller! Έτσι, ένα σύστημα που βασίζεται στο συγκεκριμένο προϊόν μπορεί να δεχτεί μέχρι 10 σκληρούς δίσκους. Εντυπωσιακή επίδοση, αλλά χωρίς ιδιαίτερη πρακτική αξία...

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: Intel E7205 MCH (North Bridge), Intel 82801DBICH4 (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: LAN, S-ATA, RAID, Audio, FireWire
- Τιμή: € 303,00

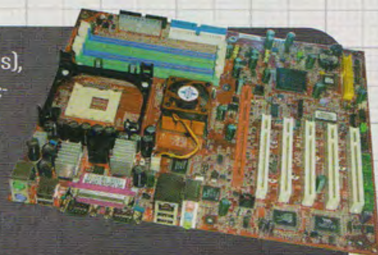
ASUS P4G8X



Η motherboard της Asus δεν προσφέρει κάτι ιδιαίτερο σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Ο εξοπλισμός της συσκευής δεν εντυπωσιάζει (για την ακρίβεια, είναι μάλλον φτωχότερος από τον αντίστοιχο των MSI και Gigabyte), ενώ το κόστος της κινείται σε υψηλά επίπεδα. Ωστόσο, ο χρήστης που θα επιλέξει κάποια υλοποίηση του E7205 δίνει προτεραιότητα στη σταθερότητα αλλά και την αξιοπιστία του συστήματος. Στους συγκεκριμένους τομείς η Asus διατηρεί (έστω και θεωρητικά) τα πρωτεία, άρα διεκδικεί με αξιώσεις σημαντικό μερίδιο από την πίτα των πωλήσεων της εξεταζόμενης κατηγορίας.

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: Intel E7205 MCH (North Bridge), Intel 82801DBICH4 (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: LAN, S-ATA, Audio, FireWire
- Τιμή: € 312,00

MSI 6565 GNB Max



Παρόλο που τα προϊόντα της MSI διαθέτουν εξεζητημένα χαρακτηριστικά και επιτυγχάνουν εξαιρετικές επιδόσεις, η τιμολογιακή πολιτική της εταιρείας διατηρεί το κόστος σε λογικά επίπεδα. Το μοντέλο 6565 ακολουθεί κατά γράμμα τον παραπάνω κανόνα, προσφέροντας όλα όσα θα επιθυμούσε ο απαιτητικός χρήστης σε ιδιαίτερα προσιτή τιμή (συγκριτικά, πάντα, με τον ανταγωνισμό, μια και τα € 280,00 που πρέπει να δαπανήσει ο καταναλωτής προκειμένου να το αποκτήσει, δεν είναι καθόλου λίγα!). Ξεχωριστό ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα δύο modules που εντοπίζουμε στη συσκευασία και επιτυγχάνουν τη μεταφορά κάποιων εισόδων, θυρών ή ενδείξεων σε προσιτές για το χρήστη θέσεις. Το πρώτο από αυτά περιλαμβάνει τις καθιερωμένες εισόδους και εξόδους του ενσωματωμένου κυκλώματος ήχου και το δεύτερο εξασφαλίζει τη συμβατότητα του συστήματος με το πρότυπο Bluetooth, ενώ διαθέτει τέσσερις φωτεινές ενδείξεις (LEDs), οι οποίες αναλαμβάνουν να μεταφέρουν στον τελικό χρήστη κωδικοποιημένα μηνύματα που περιγράφουν τυχόν σφάλματα που προκύπτουν κατά τη λειτουργία της motherboard. Συμπερασματικά, η συσκευή της MSI αποτελεί μία προσεγμένη πρόταση, η οποία, αν και δεν ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό, διατηρεί κάποιο προβάδισμα, μια και είναι η οικονομικότερη στην κατηγορία της.

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: Intel E7205 MCH (North Bridge), Intel 82801DBICH4 (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: LAN, S-ATA, Audio, FireWire
- Τιμή: € 280,00

INTEL 850E

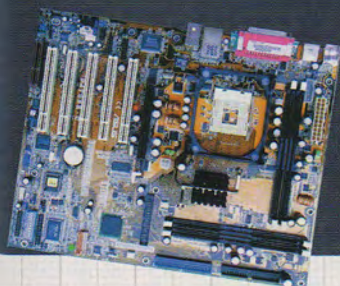
Η παλιά φρουρά

Για λόγους πληρότητας, κρίνουμε σκόπιμο να εξετάσουμε κάποιες υλοποιήσεις του άλλοτε κραταιού chipset της Intel. Είναι γνωστό, βέβαια, ότι συνεργάζεται μόνο με μνήμη τύπου RDRAM και προσφέρει κορυφαίες επιδόσεις, πλην όμως το συνολικό κόστος της πλατφόρμας (motherboard+RAM) κινείται σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα. Λόγω της παλαιότητας των μοντέλων της συγκεκριμένης κατηγορίας δεν θα προχωρήσουμε σε αναλυτική παρουσίαση καθενός από αυτά, θα δώσουμε όμως μια συγκριτική αξιολόγηση.

Εκ πρώτης όψεως, οι motherboards της ενότητας εμφανίζονται οικονομικότερες από εκείνες που ενσωματώνουν το E7205, μια πιο προσεκτική ματιά, όμως, αποκαλύπτει ότι διαθέτουν σαφώς υποδεέστερο συνοδευτικό εξοπλισμό, άρα και μικρότερες δυνατότητες επέκτασης. Η πρόταση της Gigabyte προσφέρει εξεζητημένα χαρακτηριστικά, κοστίζει όμως σημαντικά ακριβότερα από τα υπόλοιπα μοντέλα. Ο καταναλωτής πρέπει μάλλον να προτιμήσει τη σταθερότητα που εγγυάται η λιτή motherboard της Intel.

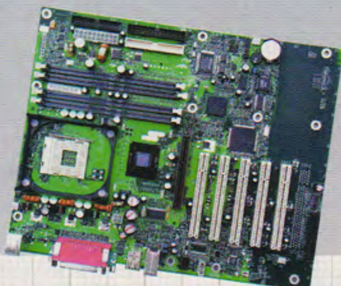
ASUS P4T533-C

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: Intel 82850E MCH (North Bridge), Intel 82801 BA ICH2 (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 4x, 5xPCI, 4xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: LAN, Audio
- Τιμή: €195,00



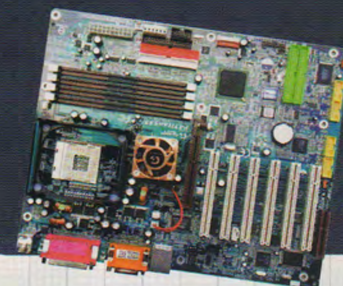
INTEL D850EMV2L

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: Intel 82850E MCH (North Bridge), Intel 82801 BA ICH2 (South Bridge)
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 4x, 5xPCI, 5xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: LAN, Audio
- Τιμή: € 175,5



GIGABYTE GA-8HXP

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: Intel 82850E MCH (North Bridge), Intel 82801 BA ICH2 (South Bridge),
- Θύρες: 4xDIMM (DDR), AGP 4x, 6xPCI, 4xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: RAID, LAN, Audio
- Τιμή: €236,00



INTEL 845PE/GE

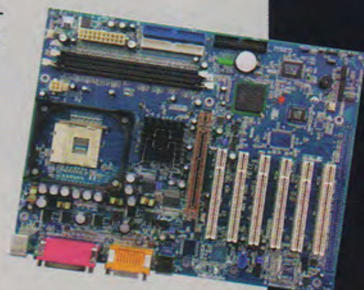
Προσιτή τιμή και αξιοπιστία Intel

Το μεγαλύτερο κέρδος που αποκομίζει ο καταναλωτής από την κυκλοφορία νέων προϊόντων είναι η πτώση στην τιμή των παλαιότερων! Φυσικά, τα χαρακτηριστικά και οι επιδόσεις των motherboards που εντάσσονται στη συγκεκριμένη υποενότητα δεν ξεχωρίζουν, ωστόσο οι τιμές στις οποίες διατίθενται είναι άκρως ικανοποιητικές. Η μνήμη που χρησιμοποιείται είναι τύπου DDR SDRAM (δεν υπάρχει δυνατότητα λειτουργίας κατά Dual Channel) και, βέβαια, υποστηρίζεται η τεχνολογία Hyper-Threading. Ας σημειωθεί ότι η διαφορά των δύο chipsets εντοπίζεται στην ύπαρξη ενσωματωμένου κυκλώματος επεξεργασίας γραφικών στην παραλλαγή 845GE.

QDI PlatiniX 2E/333

Η motherboard της QDI, αν και αποτελεί μια οικονομική πρόταση, επιτυγχάνει ικανοποιητικές επιδόσεις, ενώ η ύπαρξη τριφασικού συστήματος ρύθμισης της τάσης (χαρακτηριστικό που λείπει ακόμα και από πολύ ακριβότερες προτάσεις) εγγυάται τη σταθερή λειτουργία του συστήματος. Πρόκειται για μια - απρόσμενα - αξιοπρόσεκτη συσκευή, η οποία μπορεί να αποτελέσει βάση ενός οικονομικού συστήματος "χτισμένου" γύρω από τον Pentium 4 (ή τον Celeron).

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: Intel 845PE (North Bridge), Intel ICH 4 FW82801DB (South Bridge)
- Θύρες: 3xDIMM (DDR), AGP 4x, 5xPCI, 4xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: Audio
- Τιμή: € 106,00



SiS 648

Χαμηλό κόστος, αξιόλογα χαρακτηριστικά

Ο χρήστης που επιθυμεί να συναρμολογήσει ένα όσο το δυνατόν οικονομικότερο σύστημα βασισμένο στον P4 ή τον Celeron, μπορεί να προμηθευτεί κάποια από τις υλοποιήσεις του chipset 648 της SiS. Αν και όχι τόσο αξιόπιστο όσο το 845PE, το εν λόγω ολοκληρωμένο αποδίδει ικανοποιητικά, ενώ παρέχει υποστήριξη για την τεχνολογία Hyper-Threading.

GIGABYTE GA-8SG667

Είναι σίγουρο ότι δεν θα βρείτε φθηνότερη motherboard αξιώσεων από την εξεταζόμενη. Διαθέτει λιτά χαρακτηριστικά και γενικά δίνει την εντύπωση ότι οι δημιουργοί της προσπάθησαν να μειώσουν το κόστος παραγωγής στο ελάχιστο. Μέχρι και το μέγεθος του PCB είναι αρκετά μικρό, σε σχέση με τον ανταγωνισμό! Παρά την υποστήριξη για την τεχνολογία Hyper-Threading, κυρίως οι χρήστες που ενδιαφέρονται να αγοράσουν Celeron, θα λάβουν υπόψη τη συγκεκριμένη πρόταση της Gigabyte.

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: SiS 648 (North Bridge), SiS 963 (South Bridge)
- Θύρες: 3xDIMM (DDR), AGP 8x, 5xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: Audio
- Τιμή: € 90,00

MSI 648MAX

Η συγκεκριμένη πρόταση της MSI δεν βρίσκεται, βέβαια, στην αιχμή της σύγχρονης τεχνολογίας, προσφέρει όμως κορυφαία σχέση απόδοσης-κόστους, λόγω του πολύ καλού συνοδευτικού εξοπλισμού. Πέρα από το ενσωματωμένο κύκλωμα ήχου και την κάρτα δικτύου, η motherboard μπορεί να επικοινωνήσει ασύρματα με το κινητό του χρήστη, αφού διαθέτει ενσωματωμένο σύστημα επικοινωνίας Bluetooth.

- Τύπος: Socket 478
- Chipset: SiS 648 (North Bridge), SiS 963 (South Bridge)
- Θύρες: 3xDIMM (DDR), AGP 8x, 6xPCI, 6xUSB 2.0
- Επιπλέον χαρακτηριστικά: LAN, Audio
- Τιμή: €110,5

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Ύστερα από το "βομβαρδισμό" προϊόντων που έλαβε χώρα στις σελίδες που προηγήθηκαν, ο αναγνώστης δείχνει να τα έχει χαμένα. Πράγματι, από την έλευση της τεχνικής Hyper-Threading μέχρι σήμερα έχουν κάνει την εμφάνισή τους αρκετά νέα chipsets που παρέχουν υποστήριξη για τη νέα τεχνολογία, ενώ τα περισσότερα από τα ήδη υπάρχοντα ολοκληρωμένα επανακυκλοφόρησαν με τις κατάλληλες τροποποιήσεις, έτσι ώστε να υποστηρίζουν το νέο πρότυπο. Οπως θα δούμε στη συνέχεια, όμως, η τελική επιλογή δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, καθώς στις κυριότερες κατηγορίες έχουμε ξεκάθαρους νικητές.

Το ταχύτερο ολοκληρωμένο για τον Pentium 4 αυτή τη στιγμή είναι το 655 της SiS, ενώ, όπως είδαμε, οι motherboards που το ενσωματώνουν είναι σαφώς φθηνότερες από εκείνες που περιλαμβάνουν το E7205 της Intel. Η προφανής επιλογή στην κατηγορία είναι η motherboard 8SQ800 της Gigabyte, κυρίως λόγω της ιδιαίτερα χαμηλής τιμής της. Προσέξτε μην "πέσετε" σε κάποιο παλιότερο μοντέλο, που δεν υποστηρίζει "εγγενώς" HT (αλλά ακόμα και σε αυτήν την περίπτωση, μια αναβάθμιση του BIOS θα λύσει το πρόβλημα), προμηθευτείτε μνήμη τύπου DDR400 (κατά προτίμηση από επώνυμο κατασκευαστή) και απολαύστε τις δυνατότητες των πανίσχυρων επεξεργαστών της Intel με ιδιαίτερα χαμηλό (σε σχέση με όσα ίσχυαν μέχρι τώρα) κόστος πλατφόρμας. Αν, πάλι, επιθυμείτε να αποκτήσετε μια πραγματικά "high end" λύση, μπορείτε να αποκτήσετε κάποια από τις υπόλοιπες συσκευές της κατηγορίας. Σε αυτήν την περίπτωση η επιλογή είναι συνάρτηση της ιδιοσυγκρασίας του χρήστη, μια και οι όποιες διαφορές είναι δυσδιάκριτες.

Οι χρήστες που - ενθυμούμενοι τα παλαιότερα chipsets της SiS - διατηρούν τις αμφιβολίες τους ως προς τη σταθερότητα του 655, θα στραφούν προς την κατεύθυνση των motherboards που ενσωματώνουν ολοκληρωμένο της Intel. Δεν πιστεύουμε ότι η μικρή υπεροχή στον τομέα των επιδόσεων που προσφέρει ο συνδυασμός i850E-RDRAM δικαιολογεί το αυξημένο κόστος του συστήματος που θα στηριχτεί σε αυτόν. Το νεότερο E7205 (Granite Bay) αποτελεί μια σαφώς πιο "φρέσκια" πρόταση, που προσφέρει ανανεωμένα χαρακτηριστικά (AGP 8x). Από εκεί και πέρα, όλες οι motherboards που το ενσωματώνουν κινούνται σε υψηλά ποιοτικά επίπεδα. Ισως να επιλέγαμε την πρόταση της MSI, ακριβώς επειδή είναι η οικονομικότερη στην κατηγορία της.

Αν, από την άλλη πλευρά, σκέπτεστε να αγοράσετε Celeron και άρα έχετε ως οδηγό σας το γνωμικό "το φθηνότερο προϊόν είναι και το καλύτερο", μπορείτε να επενδύσετε στη motherboard GA-8SG667 της Gigabyte.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

Πριν αγοράσετε...

Τι κάνετε προτού αγοράσετε κάποιο νέο σύστημα; Επισκέπτεστε όλα τα καταστήματα για να βρείτε τις χαμηλότερες τιμές, εξετάζετε τις διαφορές ανάμεσα στα υποσυστήματα των διάφορων τύπων και εταιρειών ή απλώς ψωνίζετε στην ...τύχη; Από αυτόν το μήνα αναλαμβάνουμε για εσάς την έρευνα και συνθέτουμε δύο ολοκληρωμένα συστήματα. Με γνώμονα το χαμηλό budget και χωρίς να υπερβούμε τα € 750,00 συνθέτουμε το πρώτο ποιοτικό σύστημα, πλήρες από κάθε άποψη και κατάλληλο για όλες τις πιθανές αποστολές που μπορεί να του αναθέσετε! Το δεύτερο σύστημα το συνθέσαμε με γνώμονα τον ίδιο τον εαυτό μας! Πρόκειται για το "best buy", με όριο τα € 1.500 και υποσυστήματα που θα επιλέγαμε για να αγοράσουμε εμείς οι ίδιοι! Ο οδηγός αυτός θα ανανεώνεται κάθε μήνα με τα καλύτερα υποσυστήματα που υπάρχουν στην αγορά, χωρίς να αυξάνονται τα χρηματικά όρια. Αυτός θα είναι ο ρόλος του!

BUDGET



CPU: AMD Athlon XP 1700+ "B"

€ 63,57 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hackshop.gr

Αν και σχετικά ακριβότερος από τον ισοδύναμο Thoroughbred "A", ο 1700+ "B" είναι πολύ πιο αξιόπιστος, θερμαίνεται πολύ λιγότερο και με λίγο "πείραγμα" μπορεί να φτάσει αρκετά ψηλότερα! Ο επεξεργαστής είναι ιδανικός για το budget σύστημα, προσφέροντας ικανοποιητικές επιδόσεις τόσο στις εφαρμογές όσο και στα games.



Cooler: GlobalWin FSP82

€ 14,90 + ΦΠΑ

Διάθεση: Checkmate, www.checkmate.gr

Ο XP1700+ "B" είναι ένας επεξεργαστής που δεν ανεβάζει θερμοκρασία και μπορείτε να τον εξοπλίσετε με φθηνότερο induced coolerάκι. Ωστόσο, εμείς σας προτείνουμε το πολύ καλό FSP82 της GlobalWin, το οποίο εγγυάται τη χαμηλή θερμοκρασία του ακόμα και στις περιπτώσεις που θέλετε να τον πουσάρετε λιγάκι.



Motherboard: MSI 745 Ultra

€ 65,64 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Επιλέξαμε motherboard με το 745 Ultra της SiS κυρίως λόγω της χαμηλής τιμής του, αν και η πρόταση της MSI κάθε άλλο παρά μη ποιοτική μπορεί να θεωρηθεί. Δέχεται μέχρι και τους τελευταίους Athlon XP 2600+, ενώ προσφέρει σταθερότητα αλλά και χώρο για "πειράγματα". Διαθέτει 4 USB ports, ATA 100 και ενσωματωμένη κάρτα ήχου 2.1.



VGA: Sapphire Radeon 9100 64MB

€ 85,90 + ΦΠΑ

Διάθεση: Πλαίσιο, www.plaisio.gr

Κάρτα γραφικών πλήρως συμβατή με DirectX8.1, 64MB DDR SDRAM και με επιδόσεις που ξεπερνούν σαφέστατα αυτές της MX της nVIDIA. Πρόκειται για την κορυφαία πρόταση της "προηγούμενης γενιάς" και αρκεί για να παίξετε οποιοδήποτε παιχνίδι με αναλύσεις μέχρι 800x600. Η υλοποίηση της Sapphire είναι εξαιρετικής ποιότητας.



RAM: Kingston 256MB DDR SDRAM 333

€ 42,38 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hacshop.gr

256MB μνήμη πρέπει να θεωρούνται ως το ελάχιστο ποσό για τις απαιτήσεις ενός σύγχρονου συστήματος. Μπορείτε να βρείτε noname μνήμες σε καλύτερη τιμή, όμως προτείνουμε ανεπιφύλακτα ένα module της Kingston, το οποίο είναι εξαιρετικής ποιότητας κατασκευής και συνοδεύεται από lifetime εγγύηση.



Σκληρός Δίσκος: WD 40JB

€ 86,05 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Μπορεί τα 40GB να φαίνονται λίγα, όμως με λίγο καλή διαχείριση είναι υπερ-αρκετά για οποιονδήποτε. Γιατί επιλέξαμε τον ακριβότερο JB έναντι του BB; Γιατί είναι ο καλύτερος δίσκος αυτή τη στιγμή στην αγορά, καθώς λειτουργεί στις 7.200 στροφές, ενώ διαθέτει και 8MB μνήμης cache.



DVD Drive: Sony 16x bulk

€ 36,96 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Η πρόταση της Sony δεν είναι ούτε η φθηνότερη αλλά ούτε και η ακριβότερη που θα συναντήσετε. Αν και το παρόν drive δεν βρισκόταν στην κορυφή των επιλογών μας, επιλέχθηκε ώστε να εξοικονομηθούν χρήματα για αγορά άλλων υποσυστημάτων. Ωστόσο, δεν πρόκειται για άσχημη επιλογή, καθώς είναι επώνυμο και καλής κατασκευής.

BEST BUY



CPU: AMD Athlon XP 1800+ "B"

€ 80,67 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hackshop.gr

Αν και όχι ο ισχυρότερος επεξεργαστής, ακόμα και με τη φυσιολογική συχνότητά του θεωρείται υπερ-αρκετός για τις ανάγκες του μέσου χρήστη. Ωστόσο, στα χέρια του power user μπορεί να υπερχρονιστεί πολύ! Αυτή τη στιγμή, ο XP 1800+ "B" είναι ο αγαπημένος των overclockers και στην τιμή αυτή μπορεί να θεωρηθεί "must" για το ιδανικό σύστημα!



Cooler: GlobalWin CAK4-88T

€ 38,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: Checkmate, www.checkmate.gr

Επιδιώκοντας το overclocking, δεν θα μπορούσαμε παρά να εξοπλίσουμε τον XP 1800+ "B" με τον ιδανικό "ψυκτικό" σύντροφο! Με το CAK4-88T θα μπορέσετε να σπρώξετε τη συχνότητα του FSB του επεξεργαστή σας με άνεση, ακόμα και ψηλότερα από τα 166MHz, ανεβάζοντας την ταχύτητά του από τα 1.533 στα 1.900 και πλέον MHz!



Motherboard: MSI K7N2-L

€ 109,70 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hacshop.gr

Η παρούσα "μαμά" ολοκληρώνεται γύρω από το κορυφαίο nForce2 με πλούσιο εξοπλισμό (USB 2.0, ATA133, κύκλωμα ήχου 5.1) και εκπληκτικές δυνατότητες για tweaking (το FSB φτάνει τα 200MHz), υποστηρίζει τους Athlon XP με FSB 166MHz αλλά και τους νεότατους Barton, οπότε αφήνει διάπλατα ανοιχτό το παράθυρο για μελλοντική αναβάθμιση.



VGA: Sapphire Radeon 9500 Pro 128MB

€ 234,90 + ΦΠΑ

Διάθεση: Πλαίσιο, www.plaisio.gr

Αρχικά σκεπτόμαστε για κάρτα με το GeForce4 Ti4200, σε τιμή έως και € 50,00 χαμηλότερη. Όμως, το επίπεδο του budget αλλά και οι σαφέστατα εντυπωσιακές επιδόσεις της 9500 Pro μας άλλαξαν γνώμη. Άλλωστε, πρόκειται για κάρτα τελευταίας γενιάς (AGP 8x, DirectX9) που ξεπερνά ακόμα και την ακριβή Ti4800, ειδικά στις υψηλότερες αναλύσεις.



RAM: Kingston 256MB DDR SDRAM 333 (επί 2)

€ 84,76 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hacshop.gr

Γιατί προτείνουμε 2 modules των 256MB DDR 333 αντί για ένα 512άρι, το οποίο είναι και κάπως φθηνότερο; Διότι με τα 2 256άρια μπορείτε να εκμεταλλευτείτε τη λειτουργία DualDDR του nForce2, αυξάνοντας τις επιδόσεις του συστήματός σας!



Σκληρός Δίσκος: WD 80JB

€ 118,17 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Σε δελεαστική τιμή, ειδικά αν αναλογιστεί κανείς πως πρόκειται για ταχύτατο δίσκο ATA100 με 8MB cache, διατίθεται ο 80άρης της Western Digital. Ο χώρος είναι υπεραρκετός για κάθε χρήστη, ακόμα και για όσους θέλουν να χρησιμοποιήσουν το σύστημα για βαριές εργασίες όπως είναι το video editing.



DVD Drive: Sony 16x bulk

€ 36,96 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Αν και όχι κακής ποιότητας, το παρόν drive δεν βρισκόταν στην κορυφή των επιλογών μας, ειδικά για το "best buy" σύστημα. Ωστόσο, προτιμήθηκε και σε αυτό το σύστημα ώστε να εξοικονομηθούν χρήματα για αγορά άλλων υποσυστημάτων. Ενδεχομένως να αντικατασταθεί μελλοντικά, όσον αφορά στον οδηγό αγοράς μας, με κάποιο άλλης εταιρείας.

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
Γιάννης Καλοσκάμπης

BUDGET



Case/PSU: Midi Tower A407 350W

€ 33,90 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hackshop.gr

Ενα μεσαίο κουτί, αν και δεν προσφέρει ευκολία αντίστοιχη ενός full, είναι ιδανικό για το χρήστη που δεν σκοπεύει να χωρέσει πολλά εξαρτήματα μέσα του. Η συγκεκριμένη λύση είναι δελεαστική καθώς περιλαμβάνει και τροφοδοτικό 350W, τάση αρκετά ισχυρή για να υποστηρίξει ένα ολοκληρωμένο σύγχρονο σύστημα.



Οθόνη: Hitach 615 17"

€ 155,42 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Το πώς "χωρέσαμε" 17άρα οθόνη και μάλιστα της Hitachi σε σύστημα φθηνότερο από € 750,00, δεν αποτελεί θαύμα. Πολλές 17άρες χαμηλότερων προδιαγραφών διατίθενται σε ιδιαίτερα καλές τιμές και η πρόταση της Hitachi είναι άκρως δελεαστική. Ο κόκκος είναι 0,23mm, οι αναλύσεις μέχρι 1.280x1.024 pixels, ενώ καλύπτεται από 5 χρόνια εγγύηση.



Keyboard/Mouse: Microsoft Multimedia & Wheel Optical

€ 23,23 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Επιλέξαμε την πρόταση της Microsoft, διότι πρόκειται για μία ολοκληρωμένη και αξιόπιστη λύση, που εκτός από το multimedia πληκτρολόγιο φέρει και το πολύ καλό οπτικό ποντίκι της εταιρείας. Το πληκτρολόγιο διαθέτει multimedia shortcuts, ενώ και οι δύο συσκευές συνδέονται σε PS/2 ή USB θύρες.



Ηχεία: 2x80Watt

€ 6,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: Computer Alpha, www.acom.gr

Το φθηνό σύστημα, δυστυχώς, δεν έχει χώρο για "ηχητικές υπερβολές", ενώ χρήματα που τυχόν εξοικονομούνται είναι προτιμότερο να διατίθενται σε πιο σημαντικά υποσυστήματα. Ενα οποιοδήποτε ζευγάρι από 80άρια στερεοφωνικά ηχεία είναι αρκετά ισχυρό για να ακούτε τη μουσική σας και να παίζετε games. Αν βρείτε ακόμα πιο φθηνά, μη διστάσετε!



Floppy: 1,44 OEM

€ 7,48 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Το floppy drive τείνει να καταργηθεί στις μέρες, καθώς η μόνη χρησιμότητά του περιορίζεται πλέον στη δημιουργία rescue disks, αφού τόσο για boot όσο και για backups τα CDs επικρατούν. Ωστόσο, η έλλειψη CD-R στο φθηνό σύστημα μας αναγκάζει να συμπεριλάβουμε το floppy ως το ύστατο μέσο μεταφοράς μικρών αρχείων.



Modem: Tornado 56K PCI v.92

€ 14,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: Πλαίσιο, www.plaisio.gr

Ενα απλό modem δεν θα σας βγάλει και πολύ εκτός προϋπολογισμού. Το τυπικό 56άρι μπορεί να βρεθεί σε τιμές ακόμα πιο φθηνές για όσους θέλουν να το ψάξουν λίγο παραπάνω. Πάντως, να το υπολογίζετε πάντα καθώς μπορεί να φανεί χρήσιμο, έστω και με μια προσωρινή σύνδεση "α-λα καρτ"!



CD Recorder: X

Διάθεση: X

Δυστυχώς, το περιορισμένο budget του συστήματος δεν μας επιτρέπει να εντάξουμε και ένα CD-RW στη σύνθεσή του. Ευελπιστούμε πως στο μέλλον θα βρούμε κάποια λύση χωρίς να ξεπεράσουμε τα € 750,00, ωστόσο για την ώρα δεν θέλουμε να θυσιάσουμε κανένα από τα πιο πάνω υποσυστήματα για μία συσκευή που στην προκειμένη θεωρείται "είδος πολυτελείας".

Budget PC: Σύνολο € 635,43 + ΦΠΑ = € 749,80

Με € 750,00 κατορθώσαμε και συνθέσαμε ένα PC με ποιοτικά και, το σημαντικότερο, επώνυμα υποσυστήματα! Η motherboard μπορεί να εγγυηθεί σταθερότητα, ο σκληρός δίσκος με τα 8MB cache την ασφάλεια κατά τη διαμεταγωγή δεδομένων, ενώ η κάρτα γραφικών εξασφαλίζει πως όλα τα παιχνίδια σας θα τρέχουν σε ανάλυση 800x600 με αρκετά εφέ χωρίς κανένα πρόβλημα, μάλιστα σε 17άρα οθόνη!

BEST BUY



Case/PSU: Full Tower/Enermax 365AX-VE 350W Ultra Quiet

€ 52,90/€ 100,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: BCC, www.bigcity.gr/Checkmate, www.checkmate.gr

Ενα τυπικό full tower θεωρείται απαραίτητο καθώς παρέχει ευκολία, χώρο, αλλά και καλή ροή αέρα. Δεν χρειάζεται ακριβότερο των € 50,00, ειδικά απ' τη στιγμή που σας προτρέπουμε να αλλάξετε το τροφοδοτικό του καταβάλλοντας άλλα € 100,00 για το κορυφαίο 365AX-VE.



Οθόνη: NEC FE791SB 17"

€ 238,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Είχαμε να διαλέξουμε μεταξύ μίας φθηνής 19άρας και μίας ποιοτικής 17άρας. Πιστεύουμε πως οι 17" είναι αρκετές για όποιον δεν σκοπεύει να δουλέψει με απαιτητικά σχεδιαστικά προγράμματα, οπότε καταλήξαμε στην άριστη υλοποίηση της NEC που διαθέτει καθοδικό Super Bright Diamondtron, είναι flat και φτάνει την ανάλυση 1.600x1.200!



Keyboard/Mouse: Microsoft Multimedia & Wheel Optical

€ 23,23 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Δεν υπάρχει λόγος αγοράς ασύρματων συσκευών σε αυτή την κατηγορία, οπότε η πρόταση της Microsoft παραμένει και στο "best buy" σύστημα. Το multimedia πληκτρολόγιο και το οπτικό ποντίκι υπερκαλύπτουν τις βασικές ανάγκες του power user.



Ηχεία: Assasinator 5.1

€ 48,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Αρχικά σκεπτόμαστε ένα σύστημα 2.1 με subwoofer, όμως αποφασίσαμε να μην αφήσουμε αναξιοποίητη τη δυνατότητα ήχου 5.1 του υποσυστήματος της motherboard. Το παρόν σύστημα, αν και όχι το πιο ισχυρό της αγοράς, ολοκληρώνει πλήρως περιβάλλοντα ήχο καλής ποιότητας με 5 δορυφόρους και subwoofer, χωρίς να ανεβάζει πολύ το budget.



Floppy: 1,44 OEM

€ 7,48 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Το πιθανότερο είναι πως από τον επόμενο οδηγό μας το floppy drive δεν θα υπάρχει καθόλου στο "best buy" σύστημα, ίσως δίνοντας τη θέση του σε κάποια άλλη λύση, όπως η ύπαρξη μίας flash-card. Αλλωστε ένα τέτοιο σύστημα οφείλει να γίνει σταδιακά "legacy free".



Modem: Tornado 56K PCI v.92

€ 14,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: Πλαίσιο, www.plaisio.gr

Δεν υπάρχει λόγος για αγορά ακριβού modem, ακόμα και στην περίπτωση του "best buy" συστήματος, καθώς το netmod αναλαμβάνει το ρόλο αυτό στις συνδέσεις ISDN, ενώ με την έλευση του ADSL τα απλά modems μάλλον θα καταργηθούν. Ωστόσο, η ύπαρξη ενός φθηνού για την ώρα δεν επιβαρύνει πολύ τον προϋπολογισμό.



CD Recorder: Plextor 48x24x48 retail

€ 79,90 + ΦΠΑ

Διάθεση: Disk Impex, τηλ.: 210 9404079

Το "best buy" σύστημα δεν μπορεί να υφίσταται χωρίς την ύπαρξη ενός ποιοτικού CD-RW στη σύνθεσή του. Στην Disk Impex θα βρείτε μία πραγματική ευκαιρία: το Plextor 48x24x48 σε retail μορφή (χωρίς συσκευασία και συνοδευτικό software), η ποιότητα του οποίου είναι αναμφισβήτητη!

Best Buy: Σύνολο € 1265,77 + ΦΠΑ = € 1493,60

"Games με τις λεπτομέρειες στο τέρμα, FSAA, Anisotropic Filtering... Α, και πού 'σαι! Το DVD Ripping θέλω να γίνεται γρήγορα, έτσι;" Αν οι απόψεις αυτές σας εκφράζουν, τότε μάλλον το "best buy" θα σας βρει απολύτως σύμφωνους! Πρόκειται για ένα σύνολο επιλεγμένων κορυφαίων υποσυστημάτων με πολύ χώρο για τα "πειράγματα" στα οποία αρέσκεται ο power user. Το ιδανικό PC που προτείνει η σύνταξη του "PC Master"!

Troubleshooter

GURU ME



Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν, πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- **Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα... greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!**
- **Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.**
- **Φροντίστε οι επιστολές και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.**
- **Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.**
- **Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.**



Τα "κολλήματα" δεν είναι νέος όρος στο λεξιλόγιο των απανταχού computer users. Αν και σπανιότερα, ακόμα και στην εποχή των αειθαλών home υπολογιστών υπήρχαν περιπτώσεις όπου το σύστημα "κρέμαγε", με αποτέλεσμα να χάνονται πολύτιμα δεδομένα. Ποιος Amiga user, άλλωστε, δεν μεγάλωσε μαθαίνοντας να μισεί το "Guru Meditation"; Αφορμή για το εισαγωγικό αυτού του μήνα, δεν είναι παρά η έλλειψη σταθερότητας στα συστήματά μας, που, όπως θα δείτε, μπορεί να οφείλεται σε κάποιον παράγοντα που σπάνια ο απλός χρήστης λαμβάνει υπόψη του!

TO XP OR NOT TO XP



Ένας φίλος μού είπε ότι είχε τα Win98, έκανε format και έγραψε τα WinXP. Το δοκίμασα και εγώ αυτό αλλά, όταν πήγα να τρέξω το setup των WinXP, εμφανίστηκε το μήνυμα ότι το πρόγραμμα αυτό δεν τρέχει από περιβάλλον DOS! Αναγκάστηκα λοιπόν να ξαναγράψω τα WIN98. Δεν μπορούσα να αναβαθμίσω τα Win98 με τα WinXP, γιατί αυτά είναι αγγλικά, ενώ τα πρώτα ήταν ελληνικά. Ξέμεινα λοιπόν πάλι με το παλιό λειτουργικό. Η απορία μου όμως είναι η εξής: πώς μπορεί κάποιος που έχει τα XP να κάνει format και να τα ξαναγράψει, αφού δεν τρέχουν σε περιβάλλον DOS; Συμπεραίνω ότι πρέπει να γράψει πρώτα ένα άλλο λειτουργικό και στη συνέχεια να το αναβαθμίσει στα WinXP. Κάνω λάθος;

Πάνος
kassanos@e-free.gr



Χμ! Λογικά, το CD των WinXP πρέπει να είναι bootable. Δηλαδή, μόλις το βάζεις στο CD-ROM και ξεκινάς το σύστημα, η διαδικασία εγκατάστασης εκκινεί αυτόματα. Εσύ, προφανώς, δοκίμασες να εκκινήσεις χρησιμοποιώντας την boot-disk των Win98 και φυσιολογικό είναι να μη λειτουργεί. Μπες στο BIOS (πατώντας το πλήκτρο Del με το που θέσεις σε λειτουργία το PC), βρες την επιλογή "Advanced Features Setup" και κάπου εκεί θα δεις να αναγράφονται τα "First boot device", "Second boot device" κ.λπ. Στο πρώτο άλλαξέ το από HD0 ή δισκέτα (λογικά) σε CD-ROM. Κάνε "Save changes & exit". Έχοντας το

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr

DITATION

CD με τα WinXP στο CD-ROM σου, η εγκατάσταση θα ξεκινήσει αυτόματα.

ΤΡΑΒΑΤΕ ΜΕ ΚΙ ΑΣ ΚΛΑΙΩ

Εδώ και μερικούς μήνες έχω έναν Athlon XP1900+, motherboard Shuttle AK32, μία GeForce2 MX 400+TV Out, 256 DDR SDRAM και όταν παίζω NFS Hot Pursuit 2 σε ανάλυση 1.024x768x32 με τα details περίπου στη μέση, το PC σχεδόν σέρνεται. Το παιχνίδι έχει recommended requirements έναν Pentium 3 στα 800MHz, 128MB RAM, 32MB RAM κάρτα γραφικών και 1,2GB στο σκληρό δίσκο. Ποιο είναι το πρόβλημα και κολλάει το PC μου; Επίσης, ποια κάρτα γραφικών θα μου προτείνατε μέχρι € 200,00;

Κώστας
guskto@in.gr

Δοκίμασε να κατεβάσεις την ανάλυση σε 800x600, καθώς οι κάρτες μικρών κυβικών (όπως οι MX), δεν φημίζονται για τα κατορθώματά τους σε μεγαλύτερες αναλύσεις. Επίσης, μη δίνεις τεράστια σημασία στα recommended requirements. Κάρτες με 32MB μνήμης είναι η TNT2 M64, η δική σου (MX) και η GeForce 2 GTS. Οι διαφορές όμως μεταξύ των τριών είναι πολύ μεγάλες! Αν θέλεις να επενδύσεις το χρηματικό ποσό των € 200,00, η ιδανικότερη αγορά θα ήταν μία GeForce4 Ti4200. Αν θέλεις κάτι πιο οικονομικό, μπορείς να επενδύσεις άφοβα σε μία ATI Radeon 9100 με 128MB μνήμη, υλοποιήσεις της οποίας θα βρεις με € 120,00-130,00.


Οσο και να τραβάτε, δεν θα τρέξει.

ΚΟΛΛΗΣΕ ΤΟ ΠΑΞΙΜΑΔΙ

Εχω έναν P3 800, M/B Intel i810, κάρτα οθόνης on-board, 64MB μνήμη, SoundBlaster 5.1, Win98. Θέλω λοιπόν, σαν παιδί κι εγώ, να τον αναβαθμίσω. Οι απορίες μου είναι οι εξής:

1) Ποια είναι η μεγαλύτερη CPU που μπορεί να πάρει η M/B μου;

2) Αν την αλλάξω, ποια να βάλω μαζί με έναν AMD επεξεργαστή;

3) Εφόσον δεν αλλάξω M/B, με συμφέρει να βάλω μία AGP κάρτα και αν ναι, ποια;

4) Πώς θα κάνω Disable την on-board κάρτα;

5) Τι είδους RAM παίρνει η M/B μου;

6) Μπορώ να βάλω τα Win98 SE πάνω από τα Win98 χωρίς να χρειαστεί να κάνω format το δίσκο μου και χωρίς να χάσω τα αρχεία μου;

7) Ποιο CD-RW μου προτείνεις να πάρω;

8) Για το τέλος κάτι εντελώς κουφό!!! Η βίδα από το βύσμα της οθόνης έχει κολλήσει με το "παξιμάδι" της κάρτας γραφικών, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να την ξεβιδώσω. Τι να κάνω;

Γιάννης Ρούλιας
jroul@otenet.gr

TIP ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Αγαπητέ Dr PCM,
Σου γράφω για να απαντήσω -λόγω προσωπικής εμπειρίας- στα mails των v_viper και Αγγελου.
Σχετικά με το Plextor 40/12/40 που αναφέρεται στο mail του v_viper35, η επιλογή που ψάχνει βρίσκεται στο official πρόγραμμα της Plextor, τα PlexTools. Είναι η επιλογή PowerRec, την οποία μπορεί να απενεργοποιήσει και να επιλέξει ό,τι ταχύτητα θέλει, κάτι που δεν του συνιστώ -εμένα μου έχει κάψει ΟΛΑ τα CDs!
Τα Windows XP μπορεί να έχουν integrated το DirectX 8.1, αλλά το d3d.dll είναι μία έκδοση μικρότερη από αυτήν που είναι διαθέσιμη για κατέβασμα από το site της Microsoft (http://www.microsoft.com/directx). Ετσι προκαλείται πρόβλημα στο GTA3 και όχι μόνο...
Οι χρήστες των WindowsXP έχουν τις εξής τρεις επιλογές:
1) Κατεβάζουν και κάνουν install το αντίστοιχο fix της Microsoft (αν μπορέσουν να το εντοπίσουν ανάμεσα σε τόσα άλλα!).
2) Βάζουν το SP1 των Windows XP.
3) Βάζουν το DirectX 9.0 από το προηγούμενο CD του "PC Master"!
Αποδεικνύεται λοιπόν ότι το "PC Master" φροντίζει για τους αναγνώστες του.
Ελπίζω να βοήθησα...

Φιλικά,
L10nH34Rt
l10nh34rt@hotmail.com

Σίγουρα βοήθησες αρκετούς αναγνώστες που έχουν πρόβλημα με το GTA3 (τα περισσότερα e-mails αναγνωστών που σχετίζονται με gaming απορίες έχουν να κάνουν με το παιχνίδι αυτό!). Το γεγονός για το d3d.dll στο DX8.1 των WinXP δεν το γνώριζα, όπως ίσως και η πλειονότητα των αναγνωστών μας! Ευχαριστούμε λοιπόν, L10nH34Rt, για τα πολύ χρήσιμα tips και καλούμε όλους εσάς να συμμετέχετε στη στήλη όχι μόνο με τις απορίες σας, αλλά και με τα tips και τις συμβουλές σας!



Για αναβάθμιση μην περιμένεις και πολλά. Ο μεγαλύτερος Pentium 3 που σηκώνει η M/B σου είναι 1000άρης, οπότε δεν μιλάμε για σπουδαία ενίσχυση σε σχέση με τον 800άρη που ήδη έχεις. Επίσης, η M/B σου δυστυχώς δεν έχει AGP θύρα, οπότε δεν μπορείς να βάλεις κάποια AGP κάρτα γραφικών. Σύγχρονες κάρτες σε



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω έναν Pentium 4 στα 1,9GHz, 256 RAM, nVIDIA Riva TNT2 Model 64 κάρτα γραφικών, 40 GB σκληρό. Το παιχνίδι FIFA 2003 μου παρουσιάζει το εξής πρόβλημα: στις φανέλες των παικτών δεν είναι γραμμένα τα νούμερα και τα ονόματα και έχει απαίσια γραφικά σε ανάλυση 1.024x768 και σε όλες τις άλλες. Τι πρέπει να κάνω για να διορθωθεί αυτό το πρόβλημα;

katsaplias@msn.com

Να αλλάξεις κάρτα γραφικών! Δυστυχώς, η TNT2 M64 δεν διαθέτει την ισχύ για να εμφανίζει πλήρως τα γραφικά στα σύγχρονα games.

μορφή PCI (για παράδειγμα, Radeon 9000) παράγονται, όμως δύσκολα θα βρεις στην ελληνική αγορά, οπότε μάλλον θα πρέπει να σκεφτείς ολική αναβάθμιση. Ρίξε μια ματιά στη στήλη "Πριν Αγοράσετε" αυτού του τεύχους και σίγουρα θα βρεις έναν από τους δύο προτεινόμενους υπολογιστές στα μέτρα σου! Η τωρινή Μ/Β σου παίρνει μνήμη τύπου SDRAM με ταχύτητα 100/133MHz. Βεβαίως και μπορείς να βάλεις τα SE πάνω από τα 98. Αν ψάχνεις για το καλύτερο CD-RW, σου προτείνουμε το Plextor. Οσο για το βύσμα της οθόνης σου, η "χειρουργική" επέμβαση δεν είναι πολύ δύσκολη. Πάρε μία τσιμπίδα (εργαλείο σαν πένσα αλλά με μακριά τσιμπίδα που δεν κόβει) και ξεβίδωσε τη βίδα που δεν μπορείς με τα δάχτυλά σου.

AGP ΠΟΣΟ;



Αντιμετωπίζω ένα μυστήριο πρόβλημα με τον Η/Υ, το οποίο έχω λύσει

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Σας γράφω για να διηγηθώ μία περιπέτεια που είχα πρόσφατα, αφού πιστεύω πως αρκετοί είναι αυτοί που μπορεί να βρεθούν ή έχουν ήδη βρεθεί στην ίδια θέση μ' εμένα. Σπουδάζω στην Πάτρα και τις γιορτές είχα έρθει στην Αθήνα για τις διακοπές. Αποφάσισα, λοιπόν, μια και το είχα από καιρό σκοπό, να προχωρήσω στην αγορά καλύτερων ηχείων για τον υπολογιστή μου. Υστερα από πολλές περιπλανήσεις και αναρίθμητες άσκοπες συζητήσεις με πωλητές που με αντιμετώπιζαν σαν ζωντανό χαρτονόμισμα, κατέληξα να ταλαντεύομαι ανάμεσα στα "Inspire 5.1 5100" και στα "Inspire 5.1 5500 digital" της Creative, τα πρώτα στην τιμή των περίπου 90,00 ευρώ, ενώ τα δεύτερα στα 190 ευρώ, με τη διαφορά τους να οφείλεται στο ότι υποστηρίζουν ψηφιακό ήχο μέσω ψηφιακού αποκωδικοποιητή. Εδώ θεωρώ σκόπιμο να ανοίξω μια μικρή παρένθεση για να εξηγήσω χονδρικά τη διαφορά αναλογικού και ψηφιακού σήματος για την πληρέστερη κατανόηση των παρακάτω. Το αναλογικό σήμα έρχεται από την αναλογική έξοδο της κάρτας (ήχου στην προκειμένη περίπτωση) ως "ενιαία" κυματομορφή (ανάλογη του μεγέθους που αναπαριστά), στη συνέχεια ενισχύεται μέσα από έναν ενισχυτή (μέσα στα ηχεία), για να καταλήξει στα ηχεία, όπου μετατρέπεται σε ήχο. Το ψηφιακό σήμα έρχεται από την ψηφιακή έξοδο της κάρτας με τη μορφή ακολουθίας διακριτών ψηφίων (1 και 0), αποκωδικοποιείται από τον ψηφιακό αποκωδικοποιητή και μετατρέπεται κατ' ανάλογο τρόπο σε ηχητικό σήμα. Το ψηφιακό σήμα υπερτερεί σε αξιοπιστία, αφού η πληροφορία που αναπαριστά είναι "τεμαχισμένη" σε διακριτά μέρη, επιτρέποντας έτσι την εύκολη επεξεργασία της. Εχοντας αυτά κατά νου, αποφάσισα να αγοράσω τα "5500 digital". Η κάρτα ήχου μου ήταν μία SoundBlaster Live! player (ΟΧΙ 5.1), μη συμβατή, όπως είχα μάθει, με τα 5.1 ηχεία της Creative γενικότερα. Πράγματι, όταν τα συνέδεσα, διαπίστωσα πως τα πίσω ηχεία δεν λειτουργούσαν καλά. "Μικρό το κακό" σκέφτηκα, αφού διέθετα και μία Audigy την οποία δεν είχα εγκαταστήσει ακόμα στον υπολογιστή μου. Αχ και να 'ξερα τι με περίμενε! Οταν έφτασε η ώρα να εγκαταστήσω την Audigy, έβγαλα τη Live!, έβαλα την Audigy, έκανα εκκίνηση κι έβαλα τους καινούριους drivers (σε περιβάλλον Windows XP), αφού απεγκατέστησα τους παλιούς. Ολα καλά μέχρι εδώ. Εκανα restart, συνέδεσα πάλι τα ηχεία και ξεκίνησα ένα παιχνίδι, απολαμβάνοντας τον "καινούριο" ήχο μου. Αυτή ήταν η αρχή μιας Οδύσσειας, που με ταλαιπώρησε για κάμποσες εβδομάδες. Ενώ το παιχνίδι έτρεχε κανονικά για κανένα δίλεπτο, αργότερα "κόλλαγε" όλο το σύστημα και αναγκαζόμουν να πατήσω το reset. Προτού προλάβουν να φορτώσουν τα Windows, δεχόμουν την καταραμένη "μπλε οθόνη" να με προειδοποιεί για hardware πρόβλημα. Ξανά reset και πάλι τα ίδια! Τα Windows φόρτωναν μόνο σε Safe Mode! Εσβησα τον υπολογιστή, έβγαλα την κάρτα, έκανα restart και τα Windows φόρτωσαν κανονικά. Απεγκατέστησα τους drivers, έκανα shut down, ξανάβαλα κάρτα και drivers, έκανα restart και όλα καλά. Στο δεύτερο restart όμως, που έμελλε να είναι και το μοιραίο, ο υπολογιστής έβγαλε την ίδια "μπλε οθόνη". Για να μη μακρηγορώ, δοκίμασα τα πάντα: δύο formats, όλες τις PCI θύρες και αναρίθμητες εναλλαγές. Τίποτα. Το δεύτερο restart ήταν και το μοιραίο. Είχα έρθει σε απόγνωση, ώσπου μια μέρα παρατήρησα κάτι: μαζί με την Audigy ο υπολογιστής στο Device Manager αναγνώριζε ένα Network adapter που κατά πάσα πιθανότητα ήταν το firewire της κάρτας. Βάζω λοιπόν για ακόμη μία φορά τους drivers και κάνω disable το συγκεκριμένο Network adapter από το Device Manager. Σφίγγω τα δόντια και κάνω το "μοιραίο" restart. Τα Windows τρέχουν κανονικά και εγώ πανηγυρίζω! Είχε έρθει η ώρα, επιτέλους, να απολαύσω τα καινούρια μου ηχεία! Ο υπολογιστής όμως φυλούσε κι άλλον άσσο στο... μανίκι. Δοκιμάζοντας κάμποσα παιχνίδια, διαπίστωσα πως τα πίσω ηχεία έπαιζαν κάπως περίεργα τη μουσική, ενώ σε παιχνίδια με surround ήχο δεν έπαιζαν καθόλου sound effects. Νέα απογοήτευση, αλλά ήμουν ακόμα μπαρουτοκαπνισμένος από την προηγούμενη μάχη και δεν κατέθεσα τα όπλα. Μελέτησα το θέμα, έψαξα σε fora στο Internet και διαπίστωσα πως κι άλλοι έχουν το ίδιο πρόβλημα μ' εμένα στα digital ηχεία. Δυστυχώς καμία λύση από τις προτεινόμενες δεν λειτουργούσε. Η λύση όμως ήταν προφανής, σαν το αυγό του Κολόμβου, και την ανακάλυψα ελέγχοντας τη συνδεσμολογία των ηχείων μου για τυχόν λάθη. Παρατήρησα πως όλα τα ηχεία κατέληγαν στο subwoofer και από εκεί έφευγαν για τον αποκωδικοποιητή τρία stereo καλώδια (Stereo είναι το καλώδιο με δύο εγκοπές στο καρφάκι του που μπορεί να μεταφέρει μέχρι και δύο

Quiz

Σε τι υπολείπεται η GPU Radeon 9500 από τη Radeon 9700;

- **Εχει χαμηλότερες συχνότητες στη μνήμη και στον πυρήνα.**
- **Εχει 128μπιτο memory bus και 4 Pixel Pipelines.**
- **Είναι AGP 4x και μπορεί να δεχτεί μόνο 64MB μνήμη.**

Λύση προηγούμενου κουίζ: Gordon Moore

εν μέρει αλλά ίσως μου προκαλέσει κάποιο άλλο! Εξηγούμαι ευθύς αμέσως: Ο Η/Υ αποτελείται από τα εξής: λειτουργικό Windows XP Professional, Motherboard Gigabyte 7VTXE+ (VIA KT266A), 768 MB DDR-SDRAM, Athlon XP 1700+, σκληρό δίσκο Western Digital 40GB@7.200RPM, κάρτα ήχου Creative SB Live! 5.1, ένα DVD-ROM της Hitachi κι ένα CD Recorder της Creative, ενώ η προηγούμενη κάρτα γραφικών (ELSA GeForce2 MX 32MB) αντικαταστάθηκε πρόσφατα από μία GeForce4 Ti4200 128MB DDR της Prolink. Ολα άρχισαν με την αλλαγή της κάρτας γραφικών, η οποία δεν λειτουργούσε σωστά ούτε σε AGP 4X αλλά ούτε και σε 2x. Συγκεκριμένα, τα κολλήματα εμφανίζονταν στα παιχνίδια, ενώ όλες τις άλλες λειτουργίες ο Η/Υ τις εκτελούσε σχεδόν κανονικά. Σε ταχύτητα AGP 1x όλα δούλευαν καλά αλλά οι επιδόσεις, ιδιαίτερα στα παιχνίδια, ήταν σαφώς κατώτερες. Σημειώνω ότι έχω όλες τις τελευταίες εκδόσεις των drivers όλων των υποσυστημάτων του υπολογιστή (κάρτα γραφικών, chipset, κάρτα ήχου κ.λπ.). Υστερα από πολύ ψάξιμο, αύξησα το VCore Voltage (αν δεν κάνω λάθος είναι η τάση τροφοδοσίας του επεξεργαστή;) κατά 10% και τα κολλήματα εξαφανίστηκαν.

Τώρα όμως ο Athlon ζεσταίνεται υπερβολικά φτάνοντας στους

κανάλια σήματος). Τα τρία αυτά καλώδια είναι: ένα center-subwoofer, ένα rear και ένα front, σύνολο 6 σήματα από τον αποκωδικοποιητή σε 6 ηχεία. Τα σαΐνια της Creative όμως έχουν φροντίσει να βάλουν μόνο ένα stereo καλώδιο να συνδέει αναλογικά τον αποκωδικοποιητή με την κάρτα ήχου, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα μεταφοράς για το πολύ δύο αναλογικά κανάλια ήχου. Ετσι η rear αναλογική έξοδος της κάρτας μένει ασύνδετη και οι rear ήχοι των παιχνιδιών που υποστηρίζουν μόνο αναλογικό ήχο δεν ακούγονται (το 90% των παιχνιδιών σήμερα υποστηρίζουν μόνο αναλογικό ήχο). Αντίθετα η ψηφιακή λειτουργία των ηχείων (π.χ. DVD) είναι άψογη (και κάτι παραπάνω όπως διαπίστωσα βλέποντας ένα DVD), αφού ένα καλώδιο αρκεί για να συνδέσει την ψηφιακή έξοδο της κάρτας με τον αποκωδικοποιητή, αφού θα μεταφέρει μόνο ψηφία (0 και 1). Ο αποκωδικοποιητής θα αναλάβει αργότερα να μοιράσει το ψηφιακό αυτό σήμα σε 5+1 ηχεία. Για να μη μακρηγορώ όμως, για το πρόβλημα του αναλογικού ήχου προτείνω τρεις λύσεις: Η μία είναι να θέσει κανείς από το Creative Surround Mixer ως επιλογή 2 Speakers και έτσι να παίρνει δύο κανάλια ήχου από την κάρτα (δεξί και αριστερό). Ετσι θα έχει ενιαίο front και rear ήχο, αλλά τουλάχιστον δεν θα χάνει τον rear. Η δεύτερη είναι να συνδέσει εκτός των Inspire 5500 στη front τα δύο παλιά ηχεία του στη rear έξοδο της κάρτας (απλό ε;) και η τρίτη, για οικονομία χώρου, να συνδέσει τα δύο rear ηχεία των Inspire στη rear έξοδο της κάρτας μ' ένα "2 RCA σε Stereo" καλώδιο, παρεμβάλλοντας όμως έναν ενισχυτή. Εγώ θα ακολουθήσω την τρίτη λύση όταν θα έχω χρόνο, όμως τώρα βολεύομαι με την πρώτη. (Οποιος θέλει να ακολουθήσει την τρίτη λύση, μπορεί να επισκεφθεί ένα κατάστημα ηλεκτρονικών, να ρωτήσει περί του θέματος και να αγοράσει έτοιμο είτε να φτιάξει έναν μικρό ενισχυτή εύκολα και με μικρό κόστος αφού δίνονται έτοιμα kits με οδηγίες.) Αξίζει να σημειωθεί πως το συγκεκριμένο πρόβλημα δεν παρουσιάζεται στα 5100 αναλογικά ηχεία, αφού συνδέονται απευθείας στη SoundBlaster με τρία Stereo καλώδια. Εδώ τελειώνει και η περιπέτειά μου, έχοντας πάθει αλλά και αποκομίσει πολλά. Ισως στο πρόβλημα να υπάρχουν κι άλλες λύσεις που να μην έχω βρει. Η συμβουλή μου στους αναγνώστες είναι προτού κάνουν οποιαδήποτε αγορά, να συμβουλεύονται πρώτα τα fora στο Internet, αφού εκεί θα βρουν πληροφορίες που οι πωλητές στα καταστήματα δεν θα τους δώσουν, γιατί στην πλειονότητά τους είναι είτε άσχετοι, είτε δόλιοι, είτε και τα δύο (τονίζω πως υπάρχουν κι εξαιρέσεις). Τέλος, να μην απογοητεύονται και να αναζητούν λύσεις ακόμα και όταν ο υπολογιστής βάζει τα δυνατά του για να τους τυραννήσει! Θεωρώ απαράδεκτο από μέρους της Creative να βγάζει ελαττωματικά κυκλώματα τόσο σε ηχεία όσο και σε κάρτες ήχου, αλλά αυτά κάνει το μονοπώλιο. Λυπάμαι γιατί τη στιγμή που η Audigy είναι No 1 σε πωλήσεις και τα Inspire ομοίως, η Creative δείχνει να διατηρεί σιγήν ιχθύος και χρειάζεται να καταφεύγουμε σε αλχημείες.

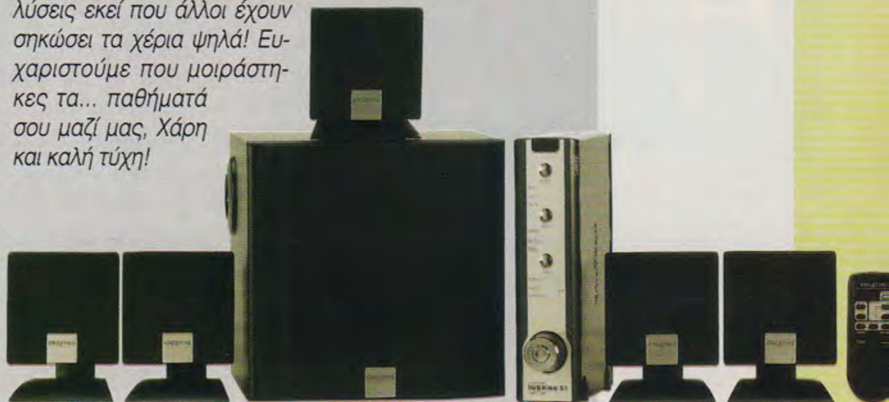
Υ.Σ. Αν ο ψηφιακός ήχος κάνει διακοπές κατά τη διάρκεια μιας ταινίας, το πρόβλημα ξεπερνιέται με την αποσύνδεση USB συσκευών (?). Το έπαθα και αυτό.

Ζητώ συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, αλλά πιστεύω πως αξίζει δημοσίευσης, αφού όλο και περισσότερος κόσμος αναβαθμίζει σήμερα το ηχοσύστημα του υπολογιστή του.

Χάρης Πάτσιος

zigfriednedlock@yahoo.gr

Ακόμα ένας αναγνώστης που βασανίζεται στον "παράλογο κόσμο των υπολογιστών"! Βεβαίως, στην περίπτωση του Χάρη, οι γνώσεις, η εμπειρία του αλλά και τα κότσια του τον οδήγησαν να βρει λύσεις εκεί που άλλοι έχουν σηκώσει τα χέρια ψηλά! Ευχαριστούμε που μοιράστηκες τα... παθήματά σου μαζί μας, Χάρη και καλή τύχη!



Troubleshooter

65 βαθμούς (ενώ πριν βρισκόταν πάντα κοντά στους 50) σε φόρτο εργασίας. Μήπως υπάρχει κίνδυνος να τον καταστρέψω; Κατά πόσο είναι σωστό να τον δουλεύω έτσι; Υπάρχει περίπτωση να φταίει το τροφοδοτικό (είναι των 300W) ή η κάρτα γραφικών;

Ευχαριστώ εκ των προτέρων
Φιλικά,
Αντώνης Κόμης
zleepy@pathfinder.gr



Κατ' αρχάς, χαμήλωσε το VCore Voltage, αν δεν το έχεις κάνει ήδη. Αν και η μέθοδος που ακολούθησες μου προξενεί κάποιες απορίες, ελπίζω να την ανακάλυψες σε κάποιο forum και να μην την κατέβασες απ' το μυαλό σου. Το ότι λειτουργεί, είναι άλλη υπόθεση! Υποθετικά μιλώντας, η AGP δεν τροφοδοτείται αρκετά από τη motherboard, με αποτέλεσμα να μη λειτουργεί επαρκώς το 2x και 4x. Με ένα BIOS Update είναι σχεδόν βέβαιο ότι το πρόβλημα θα λυθεί. Μπες στη σελίδα της Gigabyte και εντόπισε το αντίστοιχο για την 7VTXE+. Επίσης, η σκέψη σου για το τροφοδοτικό δεν είναι καθόλου άστοχη. Ρίξε μια ματιά στον αντίστοιχο πίνακα και κάνοντας τους υπολογισμούς σου, μπορεί να καταλήξεις πως βρίσκεσαι πολύ κοντά στα όρια του τροφοδοτικού σου...

RADEON vs KYRO



Συγχαρητήρια για το περιοδικό σας και ειδικά για την τρομερή στήλη "Troubleshooter". Η σύνθεσή μου είναι: motherboard GA-7VAX/7VAXP, Athlon XP 2000+, IBM 40GB, DVD SONY 16x40x, Plexwriter 40x12x40 και δυστυχώς μία Evil Kyro. Φαντάζομαι πως σίγουρα καταλάβατε ότι το πρόβλημα είναι η Kyro. Τείνω στην αγορά μίας ATI Radeon 9500

ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ TROUBLESHOOTER

ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΟΛΑ ΤΑ ΑΛΛΑ ΑΠΟΤΥΓΧΑΝΟΥΝ



Πρόσφατα έγινα κάτοχος ενός Pentium 4 2,4GHz, με motherboard DFI PE11-EC, chip VIA P4X266A, 512DDR 266MHz, onboard κάρτα ήχου, GeForce2 GTS 32MB και λειτουργικό Windows XP Home. Ενώ όλα δουλεύουν καλά, ο υπολογιστής σε τυχαίες στιγμές εμφανίζει μια μπλε οθόνη με "κινέζικα" και αμέσως κάνει επανεκκίνηση. Δοκίμασα να αλλάξω τις μνήμες, τα IDE, καθώς και τις ρυθμίσεις στο BIOS (fail-safe κ.λπ.), το οποίο είναι αναβαθμισμένο, αλλά το πρόβλημα εξακολουθεί να υπάρχει. Το περίεργο είναι πως το πρόβλημα εμφανίζεται "όποτε του 'ρθει" και όχι όταν εκτελείται κάποια διεργασία. Ρώτησα αρκετούς τεχνικούς υπολογιστών, όπως επίσης καθηγητές μου από το ΤΕΙ (Πληροφορική σπουδάζω), αλλά κανένας δεν μπορούσε να με βοηθήσει. Μήπως εσείς έχετε κάποια λύση;

serge@otenet.gr



Μια τυπική μπλε οθόνη με κινέζικα



Χαίρομαι ιδιαίτερα που θα σου λύσω το πρόβλημα μπροστά στο οποίο σήκωσαν τα χέρια τεχνικοί, καθηγητές και λοιποί επιστήμονες. Στο πρώτο κεφάλαιο του βιβλίου του καλού Troubleshooter αναφέρεται η εξής τριλογία:

Οταν το σύστημα είναι ασταθές (κοινώς, κολλάει όποτε του 'ρθει), τρία πράγματα μπορεί να συμβαίνουν:

Α) Θερμοκρασία
Β) Τροφοδοτικό
Γ) Μνήμη

Στην πρώτη περίπτωση, έχουμε απλώς τη μεγάλη θερμοκρασία που μπορεί να προκαλείται είτε από ανεπαρκή ψύξη είτε από κακή κυκλοφορία αέρα στο κουτί. Αρα, προμηθεύεσαι μία utility (όπως το Motherboard Monitor) που μετρά τη θερμοκρασία της CPU και του συστήματος. Ενα πολύ απλό τεστ, είναι το εξής: με το που ανάβεις τον υπολογιστή, μπες στο BIOS. Περίμενε 3-4 λεπτά και έλεγξε τις θερμοκρασίες στο "System Health Status". Αν είναι ήδη πολύ υψηλές (ας πούμε, πάνω από 40-50 βαθμούς για τη CPU και 30-40 για το σύστημα), τότε το πρόβλημα υπάρχει. Αν όχι, μπες στα Windows, κάνε ό,τι έχεις να κάνεις και αν το σύστημα κολλήσει, με την επανεκκίνηση μπες στο "System Health Status" του BIOS και έλεγξε τις τιμές των θερμοκρασιών σε σχέση με την πρώτη φορά. Αν είναι υπερβολικά υψηλότερες, τότε μάλλον χρειάζεσαι καλύτερες ψύκτρες/ coolerάκια. Ειδικά αν το κουτί σου είναι μικρό σε μέγεθος και μέσα επικρατεί στενότητα μεταξύ των συσκευών, τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο δύσκολα.

Πάμε τώρα στη δεύτερη περίπτωση, υποθέτοντας πως οι θερμοκρασίες σου είναι καλές. Αν έχεις φορτώσει το PC σου με περιφερειακά και συσκευές και το τροφοδοτικό σου δεν είναι αρκετά ισχυρό, είναι πολύ πιθανό τα κολλήματα να οφείλονται σε αυτό. Κάθε συσκευή αναγράφει επάνω της ή στις οδηγίες της τις απαιτήσεις της σε ισχύ (Watts), οπότε μπορείς να κάνεις μία "σούμα" και να δεις αν το τροφοδοτικό σου επαρκεί. Εναλλακτικά, μπορείς να κοιτάξεις

Pro (και συγκεκριμένα της Sapphire).

1) Ποια είναι η γνώμη σας για τη συγκεκριμένη κάρτα;

2) Πιστεύετε πως το 300άρι τροφοδοτικό που έχω τώρα δεν είναι αρκετό;

3) Με τη χρήση του adaptor της ίδιας εταιρείας, που μετατρέπει την έξοδο DVI σε VGA, θα μπορώ να έχω εικόνα σε δύο οθόνες;

4) Η τεχνολογία που αναφέρατε σε προηγούμενο τεύχος (Anisotropic Filtering) τι ακριβώς είναι; Υπάρχει στην προαναφερθείσα κάρτα;

5) Ποια άλλη κάρτα μπορείτε να μου προτείνετε, που να κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα;

Ανέστης
ganeo1926@hotmail.com



1) Είναι η προτεινόμενη κάρτα για αυτόν το μήνα, στη στήλη "Πριν Αγοράσετε".

2) Τα 300Watt είναι στα όρια. Δες τον αντίστοιχο πίνακα...

3) Ναι.

4) Για να το πούμε με απλά λόγια, είναι η τεχνική που χρησιμοποιείται για να εξομαλύνει την απεικόνιση πολυγώνων που βρίσκονται στο βάθος και, φυσικά, υπάρχει στην 9500Pro.

5) Από άποψη απόδοσης, όλες οι 9500PRO κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα. Εναλλακτικά η GeForce4 Ti4800 βρίσκεται λίγο ψηλότερα από αυτήν, αλλά είναι σαφώς πιο ακριβή.

ΔΕΝ ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΕΘΑΝΩ!



Χρησιμοποιώ τον υπολογιστή πάνω από 4 ώρες την ημέρα και τον τελευταίο καιρό παρατηρώ κάτι παράξενο. Εχω τα ηχεία της Creative, SoundBlaster 5.1, και καθώς δουλεύω, ξαφνικά αρχίζουν και κάνουν παράσιτα σαν αυτά που κάνουν τα ηχεία δίπλα σε ένα κινητό. Βέβαια, δεν είναι τόσο έντονα, αλλά τ' ακούω. Το πρόβλημα είναι ότι αυτό γίνεται πολλές φορές την ημέρα και, δυστυχώς, ανακάλυψα πως δεν σταματάει καθόλου (κόλλησα το ένα ηχείο στο αυτί μου και τα άκουγα συνεχώς)! Γιατί γίνεται αυτό; Περνάει πράγματι ακτινοβολία από το γραφείο μου εκείνη τι στιγμή και αν ναι, πώς μπορώ να το διαπιστώσω; Μήπως έχουν πρόβλημα τα ηχεία; Γιατί αν είναι ακτινοβολία όπως αυτή των κινητών, δεν μου αρέσει και πολύ η ιδέα να είμαι εκτεθειμένος σε αυτήν. Η υγεία πάνω απ' όλα.

Τάσος,
Καβάλα
tasospacifica@hotmail.com

στο αντίστοιχο πινακάκι για τα τροφοδοτικά, στις σελίδες του "Troubleshooter".

Πάμε τώρα στην τρίτη περίπτωση, η οποία είναι και η δυσκολότερη. Οταν όλα όσα αφορούν στη θερμοκρασία και στην τροφοδοσία λειτουργούν κανονικά, ο... συνήθης ύποπτος για τα κολλήματα είναι η μνήμη. Μνήμες μάρκας "Μ' έκαψες" πρέπει να αποφεύγονται. Προτιμάτε επώνυμες και ας κοστίζουν κάτι παραπάνω. Στην περίπτωση ύπαρξης 2 modules, αφαιρούμε το ένα και δοκιμάζουμε τη λειτουργία του συστήματος, αλλάζοντας και θύρες. Το ίδιο κάνουμε και με το άλλο. Αν όλα παραμείνουν ως είχαν, δανειζόμαστε ένα module που ξέρουμε ότι δουλεύει από ένα φίλο και ξαναδοκιμάζουμε. Μόλις καταλήξουμε πως φταίει η μνήμη που μας πούλησε το "τάδε" κατάστημα σε τιμή ευκαιρίας, αγοράζουμε καινούρια, μάρκας Kingston, και καθαρίσαμε!

ΒΕΒΑΙΩΣ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΙ ΟΙ "ΑΛΛΟΙ"



Η σύνθεση του PC μου είναι: Windows 98SE, QDI Advance 10E, P3 800Hz/133, 384 RAM/133(128+256), Riva TNT2 M64, Creative SoundBlaster 1024, WD HDD 10,2. Είμαι φανατικός gamer και ενώ δεν είχα ποτέ κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα, τον τελευταίο καιρό όσα παιχνίδια γράφω, ενώ ξεκινούν κανονικά, κολλάνε ύστερα από λίγο και η οθόνη παγώνει. Ελεγξα το CPU fan να δω αν κάνει καλή επαφή, κατέβασα τους καινούριους drivers για την κάρτα γραφικών, αλλά πάλι τα ίδια. Δεν ξέρω αν φταίει ότι μου έχει μείνει λίγος ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο (όχι περισσότερα από 100MB). Το μόνο σίγουρο είναι πως δεν πρόκειται για θέμα θερμοκρασίας.

KRD
krd_k@hotmail.com



Βεβαίως, απαντώντας στο φίλο Serge πιο πάνω, δεν προέβλεψα ένα τέτοιου είδους πρόβλημα! Εντάξει, χωρίς αστεία, δεν είναι δυνατόν να προσπαθείς να τρέξεις παιχνίδια έχοντας άδειο χώρο μόλις 100MB στο σκληρό δίσκο. Ημαρτον! Πιάσε και σβήνε...



Troubleshooter



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Αγαπητό "PC Master",
Παραλείποντας τα συγχαρητήρια, μπαίνω στο θέμα. Πρόσφατα αγόρασα μια GeForce4 MX440 της Manli αλλά, σαν διαολάκι που είμαι, θέλω να της κάνω overclocking. Είναι εφικτό; Αν ναι, τι χρειάζομαι;

Νίκος

Κατ' αρχάς, χρειάζεσαι ένα καλό tweak utility, όπως το RivaTuner. Από εκεί και ύστερα, τρέχοντάς το μπορείς να αλλάξεις το χρονισμό του πυρήνα και της μνήμης της κάρτας σου αυξάνοντας τις επιδόσεις της. Αλλά με προσοχή και μην το παρακάνεις, γιατί μπορεί να μείνεις διαολάκι... χωρίς την GeForce 4 MX440.



Τάσο, χαλάρωσε! Κατ' αρχάς, κάπου τα έχεις μπερδέψει, καθώς η Sound-Blaster 5.1 είναι η κάρτα ήχου... Προφανώς τα ηχεία σου είναι τα 5.1 της Creative. Ωστόσο, δεν έχει καμία σημασία. Ακτινοβολία δεχόμαστε από δεκάδες συσκευές (τηλεόραση, κινητά, ασύρματα τηλέφωνα ακόμα και από το PC), αλλά μην ανησυχείς, τουλάχιστον όσον αφορά στην υγεία σου. Αν όντως τα παράσιτα οφείλονται σε ακτινοβολία, μπορεί να είναι είτε από κάποιο ασύρματο τηλέφωνο (ακόμα και του γείτονα), την τηλεόραση κ.λπ. Ομως πολύ αμφιβάλλω για το αν τα παράσιτα προέρχονται από αυτό. Το πιο πιθανό είναι να έχεις ρυθμίσει την ένταση της κάρτας γραφικών σου στο μέγιστο (από τα Windows), με αποτέλεσμα να ακούγονται οι θόρυβοι κακής ποιότητας κάποιων ήχων. Πήγαινε στα properties της κάρτας ήχου και βάλε όλες τις ρυθμίσεις έντασης στη μέση. Αλλωστε, την ένταση του ήχου που ακούγεται την αυξομειώνεις από τον ενισχυτή των ηχείων.



Διατηρείτε τα Windows καθαρά.

ΑΠΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΣΕ ΠΑΡΑΘΥΡΟ



Εχω έναν υπολογιστή με την εξής σύνθεση: AMD Athlon 1,2GHz Thunderbird, RAM 256DDR (266), motherboard MSI KT266 Pro, Sound-Blaster live 5,1, HDD 20GB και Windows Me. Το πρόβλημά μου είναι το εξής: Πριν από ενάμιση μήνα αγόρασα, ως απαιτητικός gamer, μία Radeon 9000 PRO με 128MB. Είχα τα Windows 98 και δεν μπορούσα να τη σετάρω εύκολα και έτσι έβαλα τα 2000. Στη συνέχεια αγόρασα το FIFA 2003 και ως φανατικός της σειράς, το έπαιζα σαν τρελός με όλα τα settings στο full. Επειδή όμως τα 2000 δεν είναι απολύτως συμβατά με ορισμένα παιχνίδια-προγράμματα, έβαλα τα Win Me. Τι το ήθελα! Το FIFA 2003 έτρεχε λες και ήταν ένα συνεχόμενο REPLAY! Δεν εννοώ ότι το παιχνίδι κολλάει λόγω χαμηλών απαιτήσεων, απλώς πάει σαν σε αργή κίνηση! Ενας γνωστός μου με την ίδια κάρτα γραφικών, με 800άρη επεξεργαστή και με Win Me δεν αντιμετωπίζει ανάλογο πρόβλημα. Επίσης, στο Soul Reaver 2, που επίσης έπαιζα πολύ, μου βγάζει μωβ οθόνη! Λέτε να φταίει η Radeon ή τα Windows Me; Εχω κοιτάξει όλες τις ρυθμίσεις της κάρτας μου και όλα τρέχουν σωστά. Με τα υπόλοιπα παιχνίδια δεν έχω κανένα πρόβλημα, τα τρέχω μάλιστα σε υψηλές αναλύσεις. Μόνο με το FIFA και το Soul Reaver 2 έχω απογοητευτεί. Θα το εκτιμούσα ιδιαιτέρως αν μου δίνατε μια λύση.

Αρης Ντούλας
Aris_thewargod13@yahoo.com

Αν δεν έχετε κάνει σωστή απεγκατάσταση στην παλιά σας κάρτα γραφικών, ενδεχομένως η καινούρια να αντιμετωπίσει προβλήματα λειτουργίας.



Εμ, ναι... Απεγκατέστησες σωστά την παλιά κάρτα σου προτού βάλεις την 9000PRO; Μάλλον όχι... Εκανες format κάθε φορά που άλλαζες λειτουργικό; Μήπως όχι και αυτή τη φορά; Τότε έχεις κάνει μία πολύ καλή "σαλάτα λειτουργικών" (είναι νηστίσιμη μεν, αλλά δεν χωνεύεται καθόλου εύκολα). Φανταζόμαστε τα παραπάνω και επειδή δεν μας δίνεις πολλά στοιχεία (όσα μας λες έχουν να κάνουν απλώς με drivers και patches, τα οποία ισχυρίζεσαι πως έχεις εγκαταστήσει), κάνε ένα format, βάλε -επιτέλους- ένα λειτουργικό (προτείνω τα XP) και κράτα το ανέπαφο!

ΟΤΑΝ ΠΕΦΤΕΙ Ο BUFFER



Συγχαρητήρια για τη στήλη σας. Εχω ένα πρόβλημα με το DVD-ROM και το CD Recorder μου. Το DVD-ROM είναι Sony DDU12111 και το Recorder Plextor 48/24/48A. Οταν προσπαθώ να "διαβάσω" ένα CD για να δημιουργήσω ένα image του στο σκληρό δίσκο, χρησιμοποιώντας το Alcohol 120%, διαβάζει το CD με 14,5x, ενώ ενός φίλου μου το διαβάζει με 38x. Οταν χρησιμοποιώ το Nero Burning 5, η λεζάντα που γράφει "Used Read Buffer" στην αρχή ανεβαίνει στο 100% αλλά μετά πέφτει στο 27% και μετά στο 0%. Τηλεφώνησα στο κατάστημα απ' όπου πήρα το PC και μου είπαν ότι πρέπει να αυξήσω το σκληρό δίσκο, γιατί έχω μόνο 5,4GB ελεύθερο χώρο. Μετά έστειλα e-mail στην Plextor και μου είπαν να βάλω το καινούριο Aspi Layer. Το έκανα, χωρίς όμως αποτέλεσμα. Να σημειώσω ότι όταν προσπάθησα να συνδέσω το Recorder, το καλώδιο που ήταν μέσα στον υπολογιστή δεν ήταν σωστά φτιαγμένο, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να συνδέσω και το DVD-ROM και έτσι τα συνέδεσα με

το καλώδιο που ήταν μαζί με το Recorder. Τι με συμβουλεύετε να κάνω;

Δημήτρης Πλιάτσιος
pliago@hotmail.com



Φίλε Δημήτρη,

Οι χαμηλές ταχύτητες ανάγνωσης και εγγραφής, σε συνδυασμό με τις περίεργες αυξομειώσεις που παρουσιάζει ο buffer, μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι δεν έχεις ενεργοποιήσει το χαρακτηριστικό DMA. Αν έχεις Win 2000/XP, πήγαινε στο Control Panel - System - Hardware - Device Manager - IDE ATA/ATAPI Controllers και ως Transfer Mode επίλεξε το "DMA if Possible" σε όλα τα επιμέρους στοιχεία. Αν έχεις, πάλι, Win 98, θα πας στην καρτέλα Device Manager, αλλά τώρα η ρύθμιση DMA εντοπίζεται στις ρυθμίσεις των συσκευών CD-ROM. Καλού κακού, έλεγξε και τις αντίστοιχες ρυθμίσεις του σκληρού δίσκου.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΓΙΑ... ΠΕΤΑΜΑ



Αντιμετωπίζω το εξής πρόβλημα με την κάρτα γραφικών μου. Πρόκειται για την MSI Starforce GeForce4 Ti4200 με 128MB RAM. Ενώ στα περισσότερα παιχνίδια η κάρτα τρέχει τέλεια, έχω πρόβλημα με τα παιχνίδια πρώτου προσώπου (όπως τα Half-Life και Counter-Strike, Deus-ex, No one Lives Forever 1, το οποίο ήταν δώρο με την κάρτα, και μόλις ανακάλυψα ότι υπάρχει πρόβλημα και με το Arx Fatalis), στα οποία τα γραφικά φαίνονται να τρέμουν όταν επιχειρώ να στρίψω την κάμερα ταυτόχρονα με side-step. Μου φαίνεται αδιανόητο να γίνεται κάτι τέτοιο με μία τέτοια κάρτα (το Counter-Strike με την παλιά κάρτα, GeForce2 MX400, έπαιζε κανονικά). Μήπως υπάρχει κάποιο πρόβλημα με την κάρτα μου; Μήπως να τη δώσω για αντικατάσταση; Για τους τύπους έχω ένα Intel Pentium 4 1,6Gz με 256 RDRAM και motherboard Gigabyte GA-8TX.

Νίκος Καρεφυλλάκης
dvsnk@yahoo.gr

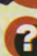


Δεν μας αναφέρεις όμως το λειτουργικό σου σύστημα! Τέλος πάντων, θεωρώντας πως έκανες πρώτα απεγκατάσταση της παλιάς κάρτας σου στην περίπτωση που έχεις Windows 98 ή Me, άρχισε από τα πιο απλά. Εγκατέστησε το νεότερο DirectX και τους τελευταίους drivers της κάρτας γραφικών (θα τους βρεις στην www.nvidia.com), απεγκαθιστώντας πρώτα τόσο τους drivers όσο και τα utilities της κάρτας που έχεις ήδη εγκατεστημένα. Λογικά τα προβλήματά σου θα λυθούν, καθώς είναι γνωστό πως τα προγράμματα και οι drivers της MSI είναι μέτριας ποιότητας και απόδοσης.

PC



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ



Εχω P4 1,9GHz, GeForce2 MX400, VIA Apollo P4X266, SoundBlaster Audigy, 256MB μνήμη. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι το εξής: πήρα πρόσφατα το Neverwinter Nights και ο δείκτης του ποντικιού αναβοσβήνει συνέχεια. Αν το έχω ακίνητο, δεν εμφανίζεται καθόλου. Κατέβασα drivers για την κάρτα γραφικών καθώς και για τη mainboard αλλά τίποτα. Τι να κάνω;

i_jim_raziel@yahoo.gr



Αυτό το πρόβλημα εμφανίζεται σε αρκετές περιπτώσεις και με άλλα παιχνίδια, με την GeForce2 MX. Κατέβασε και εγκατέστησε το τελευταίο patch του παιχνιδιού και το νεότερο DirectX.

ΤΟ ΑΧΟΡΤΑΓΟ PC ΣΑΣ...

...ΚΑΙ ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΣΕ ΙΣΧΥ!

Το τροφοδοτικό είναι ίσως ένα από τα πιο σημαντικά υποσυστήματα για τη σταθερότητα της λειτουργίας ενός PC και, δυστυχώς, πολλοί χρήστες δεν του δίνουν την απαραίτητη σημασία, αμελώντας πολλές φορές να προσέξουν τι αγοράζουν! Ειδικά με τους νέους επεξεργαστές και τις κάρτες γραφικών που κυκλοφορούν, η ανάγκη τόσο για ισχύ όσο και για ποιότητα ολοένα αυξάνεται. Επίσης, να έχετε κατά νου πως, εκτός από την καλή λειτουργία του συστήματος, ένα καλό τροφοδοτικό μπορεί να είναι αθόρυβο και να μην εκπέμπει περισσότερη θερμότητα απ' όση το σύστημά σας μπορεί να υπομείνει. Δεν είναι ανάγκη να αγοράζετε πανάκριβα τροφοδοτικά, απλώς αποφεύγετε όσα στοιχίζουν λιγότερο από € 30,00, τα οποία γενικά δεν μπορούν να αντεπεξέλθουν στις σημερινές απαιτήσεις. Η χαμηλή τιμή τους οφείλεται κατά κύριο λόγο στα μέτριας ποιότητας ηλεκτρονικά μέρη και κυκλώματα, τα οποία δεν έχουν μεγάλο χρόνο ζωής.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΙΣΧΥ

Celeron/Pentium 3	60-65W
Pentium 4	40-60W
Athlon	40-50W
Duron	85W
Motherboard	30-40W
RAM (ανά 128MB)	10-15W
IDE Hard Disk	15W
Floppy Drive	5-10W
IDE CD-RW	10W
PCI κάρτα	5-25W
VGA 16-32MB	20-30W
Radeon 9500-9700	40W
GeForceFX	75W
GeForce4Ti	30-40W
Cooler	4W

ATX12V

Οι νέοι επεξεργαστές τραβούν ένα μεγάλο ποσό της ισχύος που παρέχει το τροφοδοτικό. Τα τροφοδοτικά που βασίζονται στο πρότυπο ATX12V μπορούν να αντεπεξέλθουν στις αυξημένες απαιτήσεις, οπότε φροντίζετε να ελέγχετε το χαρακτηριστικό αυτό, που αναγράφεται στην ετικέτα κάθε τροφοδοτικού που το υποστηρίζει.

SIZE MATTERS

Οι έμπειροι χρήστες πρέπει να είναι πάντα σε θέση να υπολογίζουν την ανάγκη τους σε ισχύ. Αν και, δυστυχώς, οι περισσότερες συσκευές δεν αναγράφουν στις οδηγίες τις ανάγκες τους σε Watts, ωστόσο οι πληροφορίες αυτές μπορούν να βρεθούν στο Internet. Ετσι, με απλά μαθηματικά, μπορείτε να προσθέσετε τα απαιτούμενα Watts κάθε συσκευής, να προσθέσετε ένα ποσοστό 30% επί του συνόλου (δίνοντας έτσι ένα μικρό "αέρα" 1-2 Watts για κάθε συσκευή) και να καταλήξετε στο αν το τροφοδοτικό σας επαρκεί ή θέλει αλλαγή. Να θυμάστε πάντα πως στην περίπτωση της τροφοδοσίας, το "παραπάνω" δεν είναι περιττό!

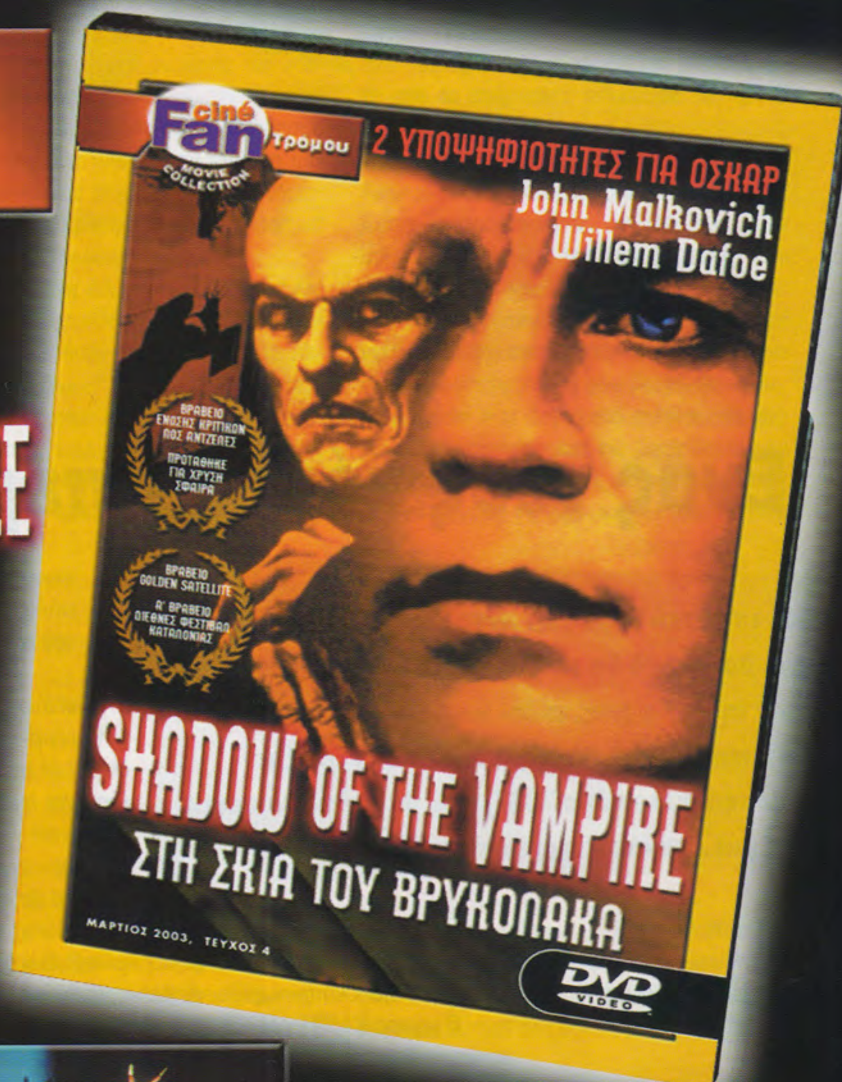


ΙΝΙΕΣ... ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ!

ΔΩΡΟ DVD

SHADOW OF THE VAMPIRE
ΣΤΗ ΣΚΙΑ ΤΟΥ ΒΡΥΚΟΛΑΚΑ

Malkovich + Dafoe + 2 υποψηφιότητες για Οσκαρ πλαισιώνουν αυτήν την αριστουργηματική ταινία τρόμου.











Στο "Shadow of the Vampire", ο Γερμανός F.W. Murnau (John Malkovich) σκηνοθετεί μία από τις πιο γνωστές ταινίες τρόμου στην ιστορία του κινηματογράφου. Για να κάνει την ταινία του απολύτως πειστική, θα ζητήσει από τον βρυκόλακα Max Schreck (Willem Dafoe) να υποδυθεί τον εαυτό του. Το αντάλλαγμα όμως που ζητάει ο Schreck δεν είναι άλλο από την ικανοποίηση της δίψας του για αίμα...

User Power



ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΣΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Ενας νέος νόμος σπέρνει... διχόνοιες!

Με το καυτό θέμα των πνευματικών δικαιωμάτων στο λογισμικό θα ασχοληθούμε αυτόν το μήνα από τη στήλη μας, φίλοι μου. Επίσης, θα σας ενημερώσουμε για τις τελευταίες εξελίξεις σχετικά με το νόμο 3037, ενώ θα φιλοξενήσουμε και μια... ευχαριστήρια επιστολή!

Ξεκινάμε με ένα e-mail φίλου της στήλης που δεν έχει παράπονα, αλλά, αντίθετα, καλά λόγια να γράψει για ένα κατάστημα που τον εξυπηρέτησε. Ας δούμε λοιπόν τι μας αφηγείται ο Θέμης:

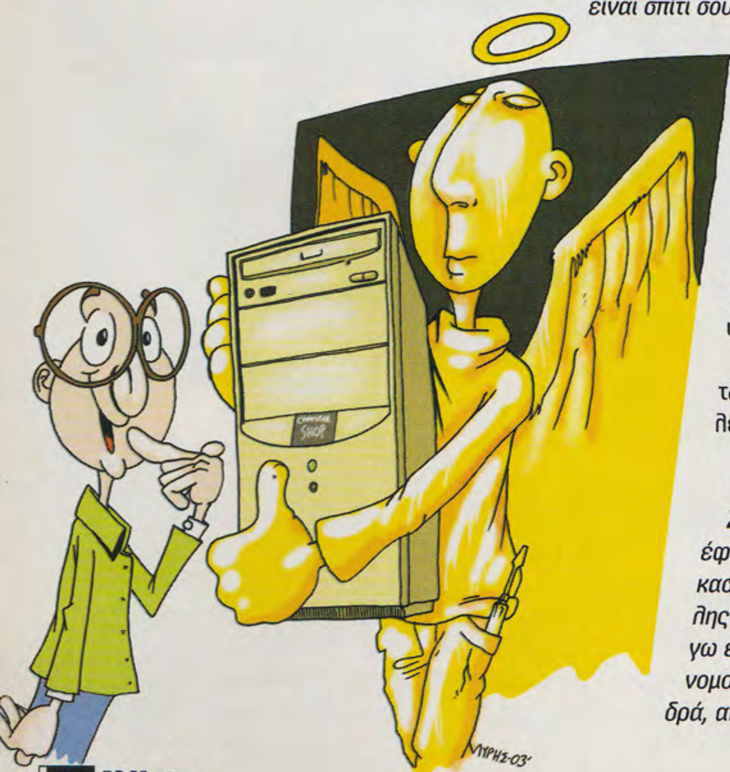
"Hail master Vantor!

Υστερα από ατέλειωτες ώρες gaming στην έκτη αποστολή του Medal of Honor (στο hard, ε!), αποφάσισα να σου γράψω δυο λογάκια (ναι, ναι η επιστολή είναι για το 'User Power'). Οπως θα κατάλαβες, πρόκειται για ένα e-mail διαφορετικό από τα άλλα (του 'User Power') γιατί δεν είναι καταγγελία (ανάσταση). Αρκετά φλυάρησα όμως, let's get into da subject!

Πριν από κάνα μήνα αποφάσισα να πάρω κι εγώ καινούριο PC (ε, τι, εγώ θα έμενα με τον 450άρη και εσείς θα με κοιτάγατε από ψηλά; Πριτς!). Πάω λοιπόν στο κατάστημα ΗΛΕΚΤΡΟΠΟ στην Πάτρα (μου το είχαν συστήσει κάποιοι φίλοι, βεβαίως, βεβαίως) και λέω στον ιδιοκτήτη τη σύνθεση που θέλω.

Ο κύριος ΚΑΘΙΣΕ ΔΥΟ ΩΡΕΣ να μου εξηγήσει το καθετί (τα ήξερα αλλά η πρόθεση μετράει - με είδε μικρό και με πέρασε για άσχετο, συγχωρεμένος) και όταν φτιάξαμε το PC, μου λέει ότι σε 3 εργάσιμες μέρες θα είναι σπίτι σου. Πράγματι σε 3 εργάσιμες μέρες Ο ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΗΡΘΕ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΜΟΥ, ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΣΕ ΤΟ PC ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΕ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΑΡΧΑΙΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΠΟΥ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΣΑ ΕΓΩ ΛΟΓΩ ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ! ΚΑΙ ΟΛΑ ΑΥΤΑ Τ Ζ Α Μ Π Α! Αυτά από τον ειδικό ανταποκριτή σας!

Με σεβασμό,
Θέμης Πανταζάκος"



Ας ελπίσουμε πως υπάρχουν πολλά καταστήματα που μιμούνται αυτό το παράδειγμα και σέβονται τους πελάτες τους. Φυσικά, από τη στήλη μας δεν φιλοξενούμε μόνο τα παράπονα αλλά και τους επαίνους, όταν υπάρχουν, αφού τους θεωρούμε εξίσου σημαντικούς.

Ας περάσουμε στη συνέχεια να δούμε τι μας γράφει η Κατερίνα Κατριτζίδου, γραμματέας του Συλλόγου Ιδιοκτητών Internet cafés, για τις τελευταίες εξελίξεις σχετικά με το νόμο 3037:

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Σας ενημερώνω ότι στις 3 Μαρτίου 2003 εκδικάστηκε η υπόθεση της έφεσης του εισαγγελέα εφετών κατά της απόφασης του πρωτοβάθμιου δικαστηρίου στο θέμα της διενέργειας παιγνίων σε δύο Internet cafés της πόλης μας. Το Εφετείο αθώωσε τους κατηγορουμένους συναδέλφους μας λόγω έλλειψης δόλου, ενώ απέρριψε το αίτημα για αντισυνταγματικότητα του νομοσχέδιου 3037/2002. Κατά τη διάρκεια της δίκης ακούσαμε διάφορα φαιδρά, από την έδρα φυσικά, όπως ότι το νομοσχέδιο δεν μιλάει για ιδιωτικούς

χώρους, ότι άλλο εννοεί, ότι δεν στρέφεται κατά των παιχνιδιών σε κινητά τηλέφωνα και γενικά υπήρξε μια ερμηνεία του νόμου 'καταπώς μας βολεύει να τα λέμε'.

Η ίδια η εισαγγελέας της έδρας εισηγήθηκε την αντισυνταγματικότητα του νομοσχέδιου, αλλά το αίτημα δεν έγινε δεκτό, φυσικά, και οι δικαστές αποφάσισαν να νίψουν τας χείρας τους και να μας παραπέμψουν στα ευρωπαϊκά δικαστήρια, κατά τα λεγόμενα του προέδρου.

Μετά την απόφαση αυτή περιμένουμε να έχουμε πάλι κρούσματα συλλήψεων και κατασχέσεων και ο Θεός να βάλει το χέρι του...

Είμαστε σε επαφή με το Υπουργείο Οικονομικών για την ανακοίνωση των όρων και προϋποθέσεων έκδοσης αδειών για τα καταστήματά μας και αν έχω κάτι νεότερο από εκεί, θα σας ενημερώσω και πάλι. Επίσης, σας ενημερώνω ότι στα πρωτοβάθμια δικαστήρια όπου δικάζονταν συνάδελφοί μας, στις 4 Μαρτίου στην Ορεστιάδα και στις 5 Μαρτίου στη Λάρισα, η απόφαση ήταν αθωωτική γι' αυτούς και μάλιστα για αντισυνταγματικότητα του νομοσχέδιου.

Φυσικά, οι συνάδελφοι στις περιοχές που είχαν πρόβλημα (Λάρισα, Ορεστιάδα και Γιαννιτσά) εξακολουθούν να μην μπορούν να χρησιμοποιούν παιχνίδια, καθώς η αστυνομία συλλαμβάνει ακόμα τους 'παραβάτες' του 3037/2002.

Με εκτίμηση,
Κατερίνα Κατριτζίδου"

Δυστυχώς, φαίνεται πως τα προβλήματα με το νόμο 3037 συνεχίζονται και μόνο μια επίσημη τροπολογία, που θα ξεκαθαρίζει πλήρως τα πράγματα, είναι πλέον ικανή να δώσει σωστή και μόνιμη λύση στη μεγάλη αδικία που υφίστανται οι ιδιοκτήτες απολύτως νόμιμων και "καθαρών" Internet cafés, συρόμενοι διαρκώς σε δικαστήρια χωρίς λόγο.

Θα ολοκληρώσουμε με απόσπασμα από ένα σημαντικό e-mail από την Ενωση Χρηστών και Φίλων Λίνουξ Ελλάδας (HEL.L.U.G. - Hellenic Linux Users Group). Λόγω έλλειψης χώρου, θα επεκταθούμε περισσότερο σε αυτό το θέμα σε επόμενο τεύχος μας.

"Στο φύλλο 239 της Εφημερίδας της Κυβερνήσεως με ημερομηνία 10 Οκτωβρίου 2002 δημοσιεύτηκε ο νόμος 3057 με τίτλο 'Τροποποίηση και συμπλήρωση του Ν. 2725/1999, ρύθμιση θεμάτων Υπουργείου Πολιτισμού και άλλες διατάξεις'.

Το άρθρο 81 αυτού του νόμου αποτελεί εναρμόνιση της ελληνικής νομοθεσίας με την Οδηγία 2001/29/ΕΚ του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου.

Αποτελεί παράδοξο το γεγονός ότι, ενώ συνήθως η Ελλάδα είναι ουραγός στην εναρμόνιση με την ευρωπαϊκή νομοθεσία, στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι η μία από τις δύο χώρες οι οποίες εναρμονίστηκαν εντός της προθεσμίας, σε αντίθεση με τις υπόλοιπες 13 χώρες.

Η συγκεκριμένη οδηγία προβλήθηκε ως προσπάθεια καταπολέμησης της παραβίασης των πνευματικών δικαιωμάτων, της λεγόμενης 'πειρατείας' και προσαρμογής της σχετικής νομοθεσίας στη σύγχρονη τεχνολογία. Ουσιαστικά όμως αποτελεί προσαρμογή της ευρωπαϊκής νομοθεσίας στη νομοθεσία των Ηνωμένων Πολιτειών και συγκεκριμένα στον επονείδιστο νόμο DMCA.

Σύμφωνα με το νέο νόμο, αν ο δημιουργός ενός μουσικού CD απαγορεύσει την ακρόασή του στο αυτοκίνητο, ο νόμιμος κάτοχος του CD που θα αγνοήσει αυτήν την απαγόρευση είναι παράνομος. Αν ο δημιουργός προσθέσει κάποιο πρόχειρο τεχνολογικό μέτρο που να εμποδίζει την αναπαραγωγή του σε CD player αυτοκινήτου και ο νόμιμος κάτοχος του CD το παρακάμψει με στόχο την ακρόαση του CD στο αυτοκίνητό του, είναι επίσης παράνομος.

Ενα άλλο, πραγματικό αυτή τη φορά, παράδειγμα είναι τα DVDs με περιορισμό περιοχής αναπαραγωγής (region locked). Ως γνωστόν, οι μεγάλες εταιρείες διανομής κινηματογραφικών ταινιών εφηύραν αυτόν τον τρόπο ώστε να μεγιστοποιήσουν τα κέρδη τους. Μέχρι τώρα, ένας Ελληνας κάτοχος συσκευής αναπαραγωγής DVD αγορασμένης στην Ελλάδα δεν μπορούσε να αναπαράγει στη συσκευή του ένα DVD που είχε αγοράσει σε ένα ταξίδι του στις Ηνωμένες Πολιτείες.

Αυτό βέβαια μπορούσε εύκολα να παρακαμφθεί με μια απλή στις περισσότερες περιπτώσεις επέμβαση. Τώρα πλέον αυτή η επέμβαση αποτελεί ποινικό αδίκημα.

Ποινικό αδίκημα αποτελεί και η αναπαραγωγή ενός νόμιμα αγορασμένου DVD σε ένα σύστημα που χρησιμοποιεί οποιοδήποτε από τα υπάρχοντα ελεύθερα λογισμικά αναπαραγωγής.

Οι εταιρείες αυτές, θέλοντας να ελέγξουν όχι μόνο το περιεχόμενο αλλά και τα μέσα αναπαραγωγής, όρισαν ιδιαίτερα υψηλό κόστος για την παραχώρηση των (απαραίτητων για την κατασκευή λογισμικού αναπαραγωγής DVD) κωδικών, κάνοντας όχι μόνο απαγορευτικό το κόστος για έναν προγραμματιστή που θα ήθελε να δημιουργήσει ένα λογισμικό αναπαραγωγής με τους κανόνες και τις μεθόδους του ελεύθερου λογισμικού, αλλά ουσιαστικά αποκλείοντας τη δημιουργία ελεύθερου λογισμικού αναπαραγωγής, μια και η χρήση "κρυφού" κώδικα (οι κωδικοί κλειδώματος δηλαδή) εξ ορισμού οδηγεί στη δημιουργία μη ελεύθερου λογισμικού.

Τα προβλήματα με το νόμο 3037 συνεχίζονται και μόνο μια επίσημη τροπολογία, που θα ξεκαθαρίζει πλήρως τα πράγματα, είναι πλέον ικανή να δώσει σωστή και μόνιμη λύση στη μεγάλη αδικία που υφίστανται οι ιδιοκτήτες απολύτως νόμιμων και "καθαρών" Internet cafés.

Αυτό, βέβαια, οδήγησε πολύ σύντομα στην παράκαμψη της προστασίας των DVDs και στην κατασκευή ελεύθερου λογισμικού χωρίς τη χρήση των παραπάνω κωδικών, το οποίο πλέον κηρύσσεται παράνομο με το νέο νόμο. Συνεπώς, το ελληνικό κράτος επιβάλλει στον Ελληνα πολίτη να χρησιμοποιεί συγκεκριμένο λογισμικό για την αναπαραγωγή του νόμιμα αγορασμένου DVD του στον νόμιμα αγορασμένο υπολογιστή του, στερώντας του τη δυνατότητα χρήσης ελεύθερου λογισμικού και δίνοντας έτσι ένα άδικο πλεονέκτημα στις εταιρείες κατασκευής ιδιόκτητου λογισμικού, αφού το ελεύθερο λογισμικό καθίσταται με αυτόν τον τρόπο λιγότερο ανταγωνιστικό."

Κάπου εδώ θα πρέπει να σας αφήσουμε. Ελπίζουμε να σας προβληματίσαμε... δεόντως, μέχρι το επόμενο ραντεβού μας! Απολαύστε την άνοιξη και... αν, ο μη γένοιτο, συναντήσετε κάτι στραβό που θέλετε να μοιραστείτε μαζί μας, εδώ είμαστε!

Μεταξύ μας

Υποπτα games

Οταν η ιστορία επαναλαμβάνεται, την πρώτη φορά είναι τραγωδία. Τη δεύτερη, φάρσα. (Καρλ Μαρξ)

Πρώτα η Encarta, μετά το Flight Simulator και τώρα αυτό. Οι φίλτατοι της απέναντι όχθης (του Ατλαντικού) δεν τα πάνε και πολύ καλά με τη γεωγραφία - για να μην πούμε με την Ιστορία...

"Αγαπητό 'PC Master', γνωρίζουμε σαφώς όλοι πως τα PC games αποτελούν δίοδο ψυχαγωγίας για όλους μας, ιδιαίτερα αυτούς τους δύσκολους καιρούς που διανύει η ανθρωπότητα (πρόθυρα πολέμου κ.λπ.). Τι συμβαίνει όμως όταν κι αυτή ακόμα η μικρή απόλαυση που μας έχει απομείνει νοθεύεται από κάθε είδους ανθελληνική προπαγάνδα;

Για να γίνω πιο σαφής θα μπω κατευθείαν στο θέμα: Πρόσφατα έτυχε να βρεθεί στα χέρια μου το NO ONE LIVES FOREVER 2 - A Spy In H.A.R.M.'s Way της Sierra Entertainment με τη βοήθεια της πασίγνωστης 21'st Century Fox Film Corporation. Παρόλη την καυστική και εύθυμη διάθεση του παιχνιδιού, στο τέλος μου έμεινε μια όψιμη πικρία. Στην τελευταία ενότητα του παιχνιδιού ο 'κακός' υψώνει τη ρωσική σημαία στο νησί της Χίου, προκαλώντας τη διεθνή οργή, με αποτέλεσμα το ΝΑΤΟ να ετοιμάζεται για τον 3ο Παγκόσμιο Πόλεμο. Ομως, για καλή μας τύχη επεμβαίνουμε και αφού νικήσουμε όλους τους κακούς,

Ποτέ, ποτέ, ποτέ μην πιστέψετε ότι ο οποιοσδήποτε πόλεμος μπορεί να είναι εύκολος και απλός ή ότι οποιοσδήποτε άνθρωπος που θα ξεκινήσει αυτό το περίεργο ταξίδι θα μπορέσει να προβλέψει τις παλίρροιες και τους τυφώνες που θα συναντήσει. Ο κυβερνητικός εκπρόσωπος που προτρέπει σε πόλεμο, θα πρέπει να συνειδητοποιήσει ότι, από τη στιγμή που θα δοθεί το σήμα, δεν θα είναι πλέον ένας αφέντης της πολιτικής, αλλά ένας σκλάβος απρόβλεπτων και ανεξέλεγκτων γεγονότων.

Sir Winston Churchill





υψώνουμε ξανά την πραγματική σημαία του νησιού, που είναι φυσικά η... τουρκική!!! Δεν γνωρίζω κατά πόσο οι προγραμματιστές του παιχνιδιού, προσέχοντας τη λεπτομέρεια και το ρεαλισμό του παιχνιδιού, ενέπεσαν σε ένα μικρό (γι' αυτούς) λαθάκι. Αυτό που γνωρίζω όμως είναι πως τα συνεχώς μονοσήμαντα λάθη δεν είναι διόλου άνευ προθέσεως. Ενδεικτικά αναφέρω το Microsoft Flight Simulator 2002 και τους οδικούς χάρτες Map Point 2002, όπου παραβιάζονται τα κυριαρχικά δικαιώματα της Ελλάδας και της Κύπρου.

Ευχαριστώ για τον πολύτιμο χρόνο σας, που δαπανήθηκε ελπίζω όχι άδικα.

Με τιμή,
Στοϊμενίδης Σ.
Πολιτικός Μηχανικός"

Τω Καίσαρι...

Τελικά, το πλαθολόγιο λέξεων είχε μεγάλη επιτυχία. Ακόμη λαμβάνω e-mails για... Καίσαρες!

Οταν είναι "του Καίσαρος" τότε να τα αποδώσουμε "τω Καίσαρι", no problem. Αλλά για τούτη δω την περίπτωση έχω ορισμένες αμφιβολίες. Διαβάστε και τα "λέμε" παρακάτω:

"Περί Πλαθολόγιου...

Master, καλησπέρα. Ελπίζω όλα να βαίνουν καλώς και να σου πηγαίνουν δεξιά. Αιτία του mail τούτου είναι το βιβλίο του Λύο Καλοβρυνά 'Πλαθολόγιο Λέξεων' στο οποίο αναφέρθηκες στο τεύχος Μαρτίου. Βασικά, στο κείμενο του φίλου Rainbow έχω να προσθέσω ότι η αυθεντική ιδέα για ένα τέτοιο βιβλίο δεν ανήκει ακριβώς στον κύριο Καλοβρυνά (προσοχή, λέω 'η αυθεντική ιδέα', όχι η υλοποίησή της), αλλά στο μεγάλο Ντάγκλας Ανταμς και στον Τζον Λόυντ, οι οποίοι το 1983 έγραψαν ένα βιβλιαράκι με τίτλο 'The Meaning of Liff' που εκδόθηκε από τον Οίκο Pan στην Αγγλία. Αυτό όχι για να μειώσω τη δουλειά του κυρίου Καλοβρυνά, αλλά για να αποδοθούν πραγματικά τα 'του Καίσαρος τω Καίσαρι'. Σου εσωκλείω μάλιστα και το αυθεντικό κείμενο, για να δεις και ο ίδιος. Καλά να περνάς.

Υ.Γ.: Θα μπορούσα βέβαια να το τραβήξω μακριά και να σου αναφέρω ότι η πραγματική ιδέα είναι του Πώλ Τζένινκς, ο οποίος έγραψε ένα βιβλίο με τίτλο 'Ware Wye and Watford' το 1950... Αλλά ας μην το παρατραβάμε, έτσι;

Αλκοολικός Σκίουρος"

Κατ' αρχάς, όλα εδώ πάνε κατ' ευχήν και ευχαριστώ που ρώτησες: οι βουρδουλιές έχουν μειωθεί αισθητά (από 1.500 τη μέρα -κατά μέσο όρο- έχουν πέσει μόλις στις 1.650) και δεν κοιμάμαι πια στο πάτωμα των γραφείων του "PC Master": Μόλις παραλάβαμε ένα ολοκαίνουριο και άνετο ράντζο, ειδική παραγγελία του Πολυχρονεμένου Αρχισυντάκτη μας από την Ανωτάτη Σχολή Φακίρηδων (ΑΣΦ).

Νομίζω όμως ότι θα διαφωνήσω με τα γραφόμενά σου, αγαπητέ -χιπς- Σκίουρε, αφού πρώτα βέβαια συμφωνήσω μαζί σου. (Αλήθεια, μπορείς να διαβάσεις αυτά που γράφω ή μήπως η μόνιμη κατάσταση μέθης στην οποία βρίσκεσαι σε εμποδίζει να εστιάσεις στη σελίδα και τζάμπα κουράζομαι;) Θα συμφωνήσω πρώτα στο ότι ο Adams (μαζί με τον John Loyd) εξέδωσαν δύο "λεξικά", τα "The

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Meaning of Liff" και "The Deeper Meaning of Liff", στα οποία περιλαμβάνονται ορισμοί παρόμοιας φιλοσοφίας με τους ορισμούς του κ. Καλοβρυνά. Για παράδειγμα:

OUGHTERBY: Κάποιος που δεν θέλεις να καλέσεις στο πάρτι σου, αλλά τελικά θα το κάνεις από υποχρέωση ή ανάγκη.

Πράγματι, δηλαδή, ο Adams, όπως και ο Καλοβρυνάς, αντιστοιχεί καθημερινές εμπειρίες σε λέξεις που δεν υπάρχουν στο λεξικό. Κατά συνέπεια, θα μπορούσε να διεκδικήσει, τρόπον τινά, την πατρότητα της ιδέας. Εδώ έρχεται η διαφωνία μου: Ο Καλοβρυνάς δημιουργεί λέξεις για τους ορισμούς του, ενώ ο Adams απλώς αντιστοιχεί τους ορισμούς σε ήδη υπάρχουσες. Το "Oughterby" του παραδείγματος μπορεί να μην υπάρχει στο λεξικό, αφού δεν σημαίνει τίποτε, μπορεί όμως να το βρει κανείς σε μια αγγλική εγκυκλοπαίδεια: πρόκειται για μια μικρή πόλη της Βόρειας Αγγλίας, λίγο νοτιότερα από τα "σύνορα" με τη Σκωτία. Τα περισσότερα λήμματα στο "λεξικό" του Adams προέρχονται από ονόματα πόλεων/χωριών/τοποθεσιών της Βρετανίας (αλλά και άλλων χωρών στο δεύτερο βιβλίο), τα οποία αντιστοιχεί στους ορισμούς του (το ίδιο το "Liff" του τίτλου είναι πόλη της Σκωτίας κοντά στο Dundee). Υπάρχουν πάντως και ορισμένα που προέρχονται από άλλες "πηγές", όπως το Woolfardishworthy, το οποίο εμπνεύστηκε ο Adams από τον Αμλετ (!).

No Comment



Είναι προφανής λοιπόν η αυθεντικότητα της ιδέας του κ. Καλοβρυνά - τουλάχιστον σε σχέση με τον Douglas Adams. Θεωρώ το "Ισορροπητήρι", το "Πουπήγιο", το "Απλυτήρι" και τους "Δεγράφυλλους" απείρως πιο ενδιαφέρουσες και ταιριαστές λέξεις από το Oughterby, το Ca(a)rnduncan και το Yesnaby (Σκωτία επίσης).

Οσον αφορά στο "Ware, Wye and Watford" (τοποθεσίες της Βρετανίας!) δεν μπορώ να εκφέρω γνώμη, καθώς δεν το έχω διαβάσει ούτε κατάφερα να το βρω πουθενά. Sorry...

"Γνωρίζετε ότι": The Sequel

Επανέρχομαι για να σας μορφώσω και ουχί για να σας παραμορφώσω...

Αφήνω τα πολλά λόγια και μπαίνω κατευθείαν στο "ζουμί":

- Οι πεταλούδες γεύονται με τα πόδια τους.
- Η φωνή της πάπιας δεν κάνει ηχώ, και κανείς δεν ξέρει γιατί.
- Μέσα σε 10 λεπτά, ένας τυφώνας εκλύει περισσότερη ενέργεια απ' ό,τι οι πυρηνικές βόμβες όλου του κόσμου συνδυασμένες.
- Κατά μέσο όρο, οι άνθρωποι φοβούνται περισσότερο τις αράχνες από το θάνατο.
- Το 35% των ανθρώπων που χρησιμοποιούν τις μικρές αγγελίες για "να βρουν το ταίρι τους" είναι ήδη παντρεμένοι.
- Οι ελέφαντες είναι τα μοναδικά ζώα που δεν πηδάνε.
- Μόνο ένας στα δύο δισεκατομμύρια ανθρώπους ξεπερνά το 116ο έτος της ζωής του.
- Μπορείς να ανεβάσεις μια αγελάδα από τις σκάλες - αλλά όχι και να την κατεβάσεις.
- Τα μάτια μας έχουν το ίδιο σχεδόν μέγεθος από τη στιγμή της γέννησής μας, αλλά ή μύτη μας και τα αυτιά μας δεν σταματούν να μεγαλώνουν μέχρι να πεθάνουμε...
- Η ηλεκτρική καρέκλα είναι εφεύρεση ενός οδοντίατρου.
- Το μάτι ενός στρειδιού είναι μεγαλύτερο από τον εγκέφαλό του.

Δεν γνωρίζω τι είδους όπλα θα χρησιμοποιηθούν στον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο, ξέρω όμως ότι στον Τέταρτο θα χρησιμοποιηθούν ξύλα και πέτρες.

Albert Einstein

Ποια είναι η διαφορά για τους νεκρούς, τα ορφανά και τους άστεγους αν η αλόγιστη καταστροφή γίνεται στο όνομα του φασισμού ή στο άγιο όνομα της Ελευθερίας ή της Δημοκρατίας;

Mahatma Gandhi

- Ενας χιμπαντζής μπορεί να αναγνωρίσει το είδωλό του στον καθρέφτη - μια μαϊμού, όχι.
- Ενας αρουραίος μπορεί να αντέξει περισσότερες ημέρες χωρίς νερό από μια καμήλα.
- Τα δελφίνια κοιμούνται με το ένα μάτι ανοικτό.
- Τα νύχια των χεριών μεγαλώνουν 4 φορές πιο γρήγορα από τα νύχια των ποδιών.

Το Θεώρημα των μισθών

Αμοιρε επιστήμονα, αναρωτιέσαι γιατί ο μισθός σου είναι χαμηλός, παρά τα τόσα χρόνια σπουδών στο Πανεπιστήμιο; Να γιατί...

Ο θεώρημα του Dilbert για τους μισθούς λέει ότι οι μηχανικοί, οι προγραμματιστές και οι επιστήμονες δεν θα μπορέσουν ποτέ να πάρουν μισθούς τόσο υψηλούς όσο τα στελέχη επιχειρήσεων και οι πωλητές. Το θεώρημα μπορεί να αποδειχθεί με μία μαθηματική εξίσωση, η οποία βασίζεται στα τρία παρακάτω αξιώματα:

- **Αξίωμα 1:** Η Γνώση είναι Δύναμη (Γνώση = Ισχύς)
- **Αξίωμα 2:** Ο Χρόνος είναι Χρήμα (Χρόνος = Χρήμα)
- **Αξίωμα 3:** Ισχύς = Εργο/Χρόνος

Συνεπάγεται λοιπόν ότι:

Εφόσον Χρόνος = Χρήμα, από το αξίωμα 3 έχουμε: Γνώση= Εργο/Χρήμα

Λύνοντας ως προς Χρήμα έχουμε: Χρήμα = Εργο/Γνώση

Συνεπώς, καθώς η Γνώση τείνει στο μηδέν, το Χρήμα τείνει στο άπειρο, ανεξάρτητα από το παραγόμενο έργο.

Συμπέρασμα: Οσο λιγότερα ξέρεις τόσο περισσότερο χρήμα αποκτάς!

PC



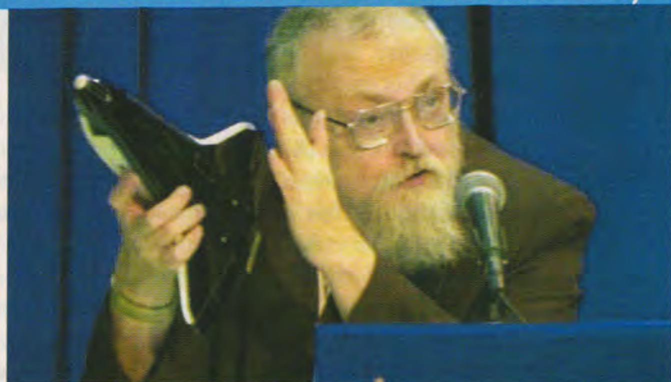
NEW MILLENNIUM

Τα αίτια της πτώσης του Columbia, καθώς και το μέλλον των πτήσεων με τα διαστημικά λεωφορεία συνεχίζουν να απασχολούν και αυτόν το μήνα τη διεθνή επιστημονική κοινότητα και συνεπώς και τη στήλη μας. Θα ασχοληθούμε επίσης σχετικά με το τι προέβλεψε ο Ισαάκ Νεύτων για το τέλος του κόσμου, θα δούμε πώς τα ρομπότ μπορούν να βοηθήσουν ασθενείς, ενώ θα εξετάσουμε τα νέα εντυπωσιακά ευρήματα της αρχαιολογικής σκαπάνης.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

COLUMBIA: ΘΑ ΜΑΘΟΥΜΕ ΤΑ ΑΙΤΙΑ ΤΟΥ ΑΤΥΧΗΜΑΤΟΣ;

Τα μηνύματα από τις πρώτες έρευνες της επιτροπής που εξετάζει τα αίτια της πτώσης του διαστημικού λεωφορείου Columbia λίγο πριν από την προγραμματισμένη προσγείωσή του δεν φαίνεται να είναι και τόσο αισιόδοξα. Σύμφωνα με τους ειδικούς, ίσως να μη μάθουμε ποτέ τι ακριβώς προκάλεσε την έκρηξη και συνάμα το θάνατο των επτά αστροναυτών του πληρώματος στο Columbia, παρά το γεγονός ότι ήδη περισυνελέγησαν περισσότερα από 30.000 κομμάτια του διαστημικού λεωφορείου, τα οποία αντιστοιχούν στο 20% του συνόλου του.



Οπως δήλωσε χαρακτηριστικά το μέλος της επιτροπής James Hallock: "Δεν νομίζω πως θα καταφέρουμε ποτέ να προσδιορίσουμε με 100% βεβαιότητα το λόγο της πτώσης ή να αποκλείσουμε με 100% σιγουριά κάποιον άλλο." Εν τω μεταξύ, η NASA έχει ήδη ξεκινήσει τις προετοιμασίες προκειμένου να είναι σε θέση να δώσει το "πράσινο φως" για νέες πτήσεις των διαστημικών λεωφορείων το ερχόμενο κιόλας φθινόπωρο! Τέλος, αν αναρωτιέστε τι γίνεται με τον Διεθνή Διαστημικό Alpha όπου, όπως σας είχαμε γράψει στο προηγούμενο τεύχος, επικρατούσε έντονος προβληματισμός σχετικά με το αν θα πρέπει να παραμείνουν εκεί οι αστροναύτες-μέλη του πληρώματος, ιδού τα νεότερα: Τελικά, η NASA αποφάσισε να αποσύρει τους τρεις αστροναύτες της αποστολής "Expedition 6" που βρίσκονται τώρα στον Alpha, χρησιμοποιώντας ένα ρωσικό σκάφος διαφυγής Soyuz που διαθέτει ο σταθμός και να τους αντικαταστήσει με δύο μόνο νέους αστροναύτες, έναν Αμερικανό και ένα Ρώσο, κάτι που αναμένεται να λάβει χώρα τον Απρίλιο.



Σύμφωνα με τους ειδικούς, ίσως να μη μάθουμε ποτέ τι ακριβώς προκάλεσε την έκρηξη και συνάμα το θάνατο των επτά αστροναυτών του πληρώματος στο Columbia.

Δύσκολοι καιροί για αστροναύτες, θα πείτε, αν και η αλήθεια είναι ότι τελευταία διανύουμε σε γενικότερο επίπεδο δύσκολους καιρούς...

ΤΕΧΝΗΤΟ... ΜΥΑΛΟ!

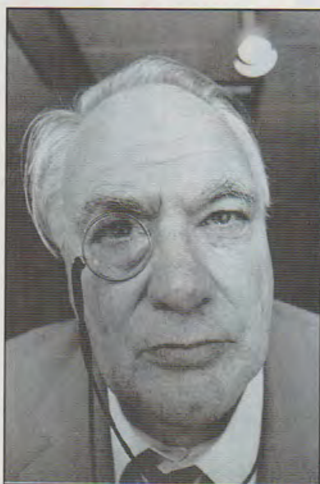
Τεχνητό... τμήμα του ανθρώπινου εγκεφάλου κατάφεραν να κατασκευάσουν οι επιστήμονες στο Πανεπιστήμιο του Λος Αντζελες, συγκεκριμένα ένα τσιπάκι πυριτίου που μπορεί να εξομοιώσει τις λειτουργίες του τμήματος εκείνου του εγκεφάλου που ελέγχει τη μνήμη και τη διάθεσή μας.

Το τσιπ θα εμφυτευθεί αρχικά σε πειραματόζωα και στη συνέχεια, αν όλα πάνε καλά, θα ακολουθήσει η εμφύτευσή του και σε ασθενείς με βαριές εγκεφαλικές νόσους, όπως είναι το σύνδρομο Alzheimer. Χαρούλη, είδες πόσο τυχερός είσαι; Μ' ένα τσιπάκι θα αποκτήσεις και μυαλό! Ποιος να το περίμενε...



Το τσιπ θα εμφυτευθεί αρχικά σε πειραματόζωα και στη συνέχεια, αν όλα πάνε καλά, θα ακολουθήσει η εμφύτευσή του και σε ασθενείς με βαριές εγκεφαλικές νόσους.

ΑΣΤΡΟΝΟΜΟΣ ΣΤΑ... ΟΓΔΟΝΤΑ ΤΟΥ!



Ενας από τους πλέον διάσημους ερασιτέχνες αστρονόμους της εποχής μας είναι ο περίφημος Βρετανός Sir Patrick Moore, 80 ετών σήμερα, ο οποίος παρουσίαζε επί σειρά ετών (45 για την ακρίβεια!) την εκπομπή του BBC "The Sky at Night", εκλαϊκεύοντας την αστρονομία με έναν μοναδικό τρόπο που τον έκανε ιδιαίτερα αγαπητό στο ευρύ κοινό.

Πρόσφατα ο Moore εξέδωσε την αυτοβιογραφία του όπου, ανάμεσα στα άλλα, περιγράφει τη συνάντησή του με τον Αλμπερτ Αϊνστάιν,

Πρόσφατα ο Moore εξέδωσε την αυτοβιογραφία του όπου, ανάμεσα στα άλλα, περιγράφει τη συνάντησή του με τον Αλμπερτ Αϊνστάιν.

όχι για να συζητήσουν για αστρονομία, αλλά για να παίξουν σε μια... συναυλία (ο Αϊνστάιν ήταν δεινός βιολονίστας και ο Moore πιανίστας)! Ο Moore, που δηλώνει έτοιμος ακόμα και να... ταξιδέψει στο φεγγάρι, έστω και σε αυτή την προχωρημένη πια ηλικία, περιγράφει στην αυτοβιογραφία του και ένα εύθυμο περιστατικό από μια εκπομπή του τη δεκαετία του 1950: Επρόκειτο να πάρει συνέντευξη από έναν διάσημο Ρώσο επιστήμονα, λίγο όμως πριν να αρχίσει η εκπομπή συνειδητοποίησε έντρομος πως δεν υπήρχε μεταφραστής και οι δυο τους δεν γνώριζαν καμιά κοινή γλώσσα για να συνεννοηθούν! Τι έκανε; Ρωτούσε διάφορα πράγματα το Ρώσο, έπαιρνε απαντήσεις στα... ρωσικά και, υποθέτοντας τι περίπου επρόκειτο να απαντήσει ο φιλοξενούμενός του, έκανε πως μετέφραζε τα λεγόμενά του. Ενώ περίμενε την επόμενη μέρα να λάβει σωρούς επιστολών από διαμαρτυρίες τηλεθεατών, δεν έγινε ούτε ένα παράπονο! Πού να δούλευε στο "PC Master", όπου οι αναγνώστες περιμένουν με το ντουφέκι στο χέρι να κάνουμε ένα κόμμα ή μία τελεία λάθος για να μας επιπλήξουν...



ΚΙΝΑ: ΕΤΟΙΜΑΣΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ... ΦΕΓΓΑΡΙ!

Ηδη έχουμε γράψει στο παρελθόν από τη στήλη μας για τις ετοιμασίες των Κινέζων να "εισβάλλουν" στο Διάστημα με την πρώτη επανδρωμένη αποστολή τους. Πρόσφατα έγινε επίσης γνωστό πως σε επόμενο στάδιο η Κίνα σχεδιάζει να εξερευνήσει το δορυφόρο της Γης, στέλνοντας στη Σελήνη, κατ' αρχάς, έναν δορυφόρο ο οποίος θα τραβήξει τρισδιάστατες φωτογραφίες της επιφάνειάς της. Η αποστολή αυτή αναμένεται να πάρει σάρκα και οστά σε τρία χρόνια από σήμερα και, βέβαια, θα έχει και συνέχεια. Σε μια δεύτερη φάση, θα



Η Κίνα σχεδιάζει να εξερευνήσει το δορυφόρο της Γης, στέλνοντας στη Σελήνη, κατ' αρχάς, έναν δορυφόρο ο οποίος θα τραβήξει τρισδιάστατες φωτογραφίες της επιφάνειάς της.

σταλεί στη Σελήνη ένα όχημα προσεδάφισης που θα επιστρέψει στη Γη φέρνοντας μαζί του δείγματα από τη σεληνιακή επιφάνεια.

Υπάρχουν βέβαια και σχέδια για αργότερα, σύμφωνα με τα οποία η Κίνα θα αποκτήσει δικό της Διαστημικό Σταθμό στη Σελήνη και θα φτάσει ακόμα και στον Κόκκινο Πλανήτη, με την πρώτη αποστολή της στον Αρη. Το προϋπολογιζόμενο κόστος του διαστημικού προγράμματος της Κίνας δεν έχει προς το παρόν δημοσιοποιηθεί, είναι όμως παραπάνω από σίγουρο πως ΗΠΑ και Ρωσία βρήκαν πλέον έναν σοβαρό ανταγωνιστή που φαίνεται να διαψεύδει το γνωστό ρητό "στους δύο τρίτος δεν χωρεί".





ΠΕΤΡΕΛΑΙΟ ΕΝΑΝΤΙΟΝ... ΕΣΚΙΜΩΩΝ!

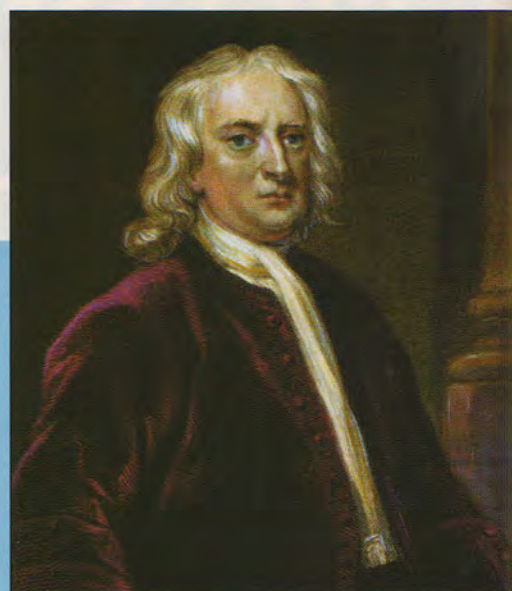


Το πετρέλαιο στην εποχή μας είναι, ως γνωστόν, πολύτιμο αγαθό και τελευταία αρχίζει να γίνεται και δυσεύρετο. Αναζητώντας, λοιπόν, νέους τόπους άντλησης πετρελαίου, οι ειδικοί δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον για την Αλάσκα, όπου τα αποθέματα φαίνεται να είναι μπόλικα. Ηδη ανακαλύφθηκαν πέντε νέα σημεία άντλησης, τα οποία προβλέπεται να αποδώσουν περί τα 430 εκατομμύρια βαρέλια, ενώ οι σχετικές εργασίες προβλέπεται να ξεκινήσουν μέσα στο 2006.

Ποιο είναι το πρόβλημα; Οι Εσκιμώοι! Οι εναπομείναντες εκπρόσωποι της συμπαθέστατης φυλής που ζουν ακόμα στην Αλάσκα, δεν βλέπουν, όπως είναι φυσικό, με καλό μάτι την προοπτική να αποκτήσουν ξαφνικά δίπλα στα ιγκλού τους τεράστιες βιομηχανικές εγκαταστάσεις, που θα αλλοιώσουν το τοπίο αλλά και τον τρόπο ζωής τους. Οπως αντιλαμβάνεστε, ένα νέο επεισόδιο πρόκειται σύντομα να αρχίσει στο γνωστό μας σήριαλ "τεχνολογία ενάντια στην παράδοση και την οικολογία" και η στήλη μας θα είναι, βέβαια, παρούσα για να το παρακολουθήσει μέχρι τέλους...

Αναζητώντας, νέους τόπους άντλησης πετρελαίου, οι ειδικοί δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον για την Αλάσκα. Ηδη ανακαλύφθηκαν πέντε νέα σημεία άντλησης, τα οποία προβλέπεται να αποδώσουν περί τα 430 εκατομμύρια βαρέλια.





ΝΕΥΤΩΝ: Η ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΕΠΙ ΘΥΡΑΙΣ

Ισως πολλοί από σας να μη θυμούνται πως ο διάσημος επιστήμονας του 17ου και 18ου αιώνα Ισαάκ Νεύτων, τον οποίο οι περισσότεροι γνωρίζουμε ως τον άνθρωπο που ανακάλυψε την ύπαρξη της βαρύτητας, φημιζόταν και για τις θεολογικές αναζητήσεις του. Οπως έγινε πρόσφατα γνωστό, ανάμεσα στις 4.500 χειρόγραφες σελίδες, ένα "έργο ζωής" που συνέγραφε ο Νεύτων για 50 ολόκληρα χρόνια και στο οποίο προσπάθησε να υπολογίσει με μαθηματικό τρόπο πότε θα έρθει το τέλος του κόσμου, περιλαμβάνεται και μια ακριβής ημερομηνία. Σύμφωνα λοιπόν με τον Νεύτωνα, μας χωρίζουν από την Αποκάλυψη μόνο 57 χρόνια! Αν αναρωτιέστε πού βρίσκονται σήμερα αυτά τα πολύτιμα χειρόγραφα του διάσημου επιστήμονα, να σας πούμε ότι ανακαλύφθηκαν από ερευνητές σε μια βιβλιοθήκη της Ιερουσαλήμ και πουλήθηκαν τη δεκαετία του 1930 στο συλλέκτη Abraham Yahuda. Ποτέ, ωστόσο, μέχρι σήμερα δεν είχε γίνει γνωστό πως οι έρευνες του Νεύτωνα κατέληγαν και σε μία συγκεκριμένη ημερομηνία. Ας ελπίσουμε πως αυτή τη φορά δεν θα βγει σωστός, όπως τότε με το περίφημο "μήλο"...

Ανάμεσα στις 4.500 χειρόγραφες σελίδες, ένα "έργο ζωής" που συνέγραφε ο Νεύτων για 50 ολόκληρα χρόνια και στο οποίο προσπάθησε να υπολογίσει με μαθηματικό τρόπο πότε θα έρθει το τέλος του κόσμου, περιλαμβάνεται και μια ακριβής ημερομηνία.

ΡΟΜΠΟΤ ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΑΣΘΕΝΩΝ



Η κοινωνική πρόνοια βρήκε ένα σημαντικό σύμμαχο στην τεχνολογία και πιο συγκεκριμένα στους φίλους μας τα... ρομπότ! Ενα καινούριο μέλος της μεγάλης αυτής οικογένειας, που λειτουργεί προς το παρόν σε πειραματικό στάδιο, προορίζεται να βοηθήσει ασθενείς, ηλικιωμένους και ανήμπορα άτομα. Θα οδηγεί αναπηρικές καρέκλες, θα μετρά τη θερμοκρασία ασθενών, ενώ θα μπορεί ακόμα να παίρνει και... αίμα!

Τα πειραματικά ρομπότ έχουν ήδη αρχίσει να δοκιμάζονται σε ασθενείς που πάσχουν από την ιδιαίτερα βαριά νόσο Alzheimer. Παρόλο που οι ασθενείς αυτοί έχουν χάσει περί το ένα τρίτο της διανοητικής ικανότητάς τους κι έτσι είναι πάρα πολύ δύσκολο γι' αυτούς να ανεχτούν και να μπορέσουν να συνεργαστούν με κάτι καινούριο, έδειξαν να υποδέχονται θερμά το ρομποτικό σύντροφό τους. Αλλοι γελούσαν και γενικά έδειχναν χαρούμενοι που τον είχαν δίπλα τους, ενώ δεν έλειπαν και εκείνοι οι οποίοι προσπαθούσαν ακόμα και να του μιλήσουν!

Γούτσου γούτσου, το καλό το ρομποτάκι...

Τα πειραματικά ρομπότ έχουν ήδη αρχίσει να δοκιμάζονται σε ασθενείς που πάσχουν από την ιδιαίτερα βαριά νόσο Alzheimer.



ΒΡΕΤΑΝΙΚΕΣ... ΜΟΥΜΙΕΣ!



Ξέρατε, αλήθεια, πως εκτός από τους αρχαίους Αιγυπτίους, τη συνήθεια της μουμιοποίησης των νεκρών τους είχαν υιοθετήσει, την ίδια ακριβώς περίοδο, και οι κάτοικοι της Βρετανίας; Κι όμως, όπως αποκάλυψαν οι έρευνες του καθηγητή Mike Parker-Pearson, τέσσερα πτώματα κατοίκων της Βρετανίας, που έζησαν πριν από 3.000 χρόνια και βρέθηκαν πρόσφατα, φέρουν σαφή σημάδια που αποδεικνύουν ότι είχαν μουμιοποιηθεί.

Οπως έδειξαν οι αναλύσεις με χρήση άνθρακα, οι άνθρωποι αυτοί είχαν πεθάνει περισσότερα από 600 χρόνια προτού γίνει η ταφή τους. Χωρίς τη μουμιοποίηση, τα σώματά τους θα είχαν σίγουρα σαπίσει μέσα σε αυτό το τόσο μεγάλο χρονικό διάστημα.

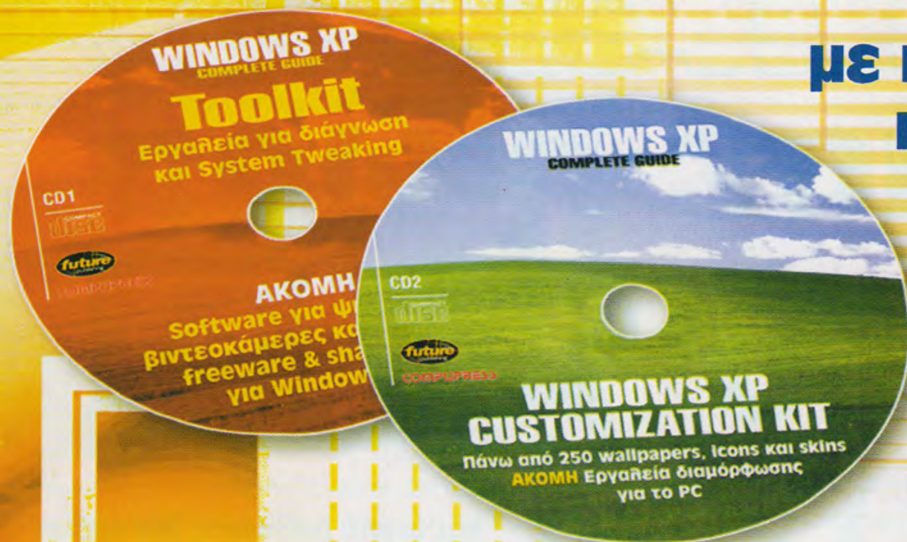
Η ανακάλυψη είναι ιδιαίτερα σημαντική, αφού είναι η πρώτη φορά που ένας επιστήμονας διαπιστώνει ότι υπήρχαν μούμιες στη Βρετανία. Κρίμα που οι αρχαιολόγοι δεν κάνουν και μια βόλτα προς τα λημέρια μας, για να γνωρίσουν από κοντά τον Τσουρινάκη και να διαπιστώσουν ιδίοις όμμασι πως στην Ελλάδα του 2003 υπάρχουν ακόμα και ζόμπι...

Τέσσερα πτώματα κατοίκων της Βρετανίας, που έζησαν πριν από 3.000 χρόνια και βρέθηκαν πρόσφατα, φέρουν σαφή σημάδια που αποδεικνύουν ότι είχαν μουμιοποιηθεί.



ΕΥΤΟ!

2 CD-ROMs

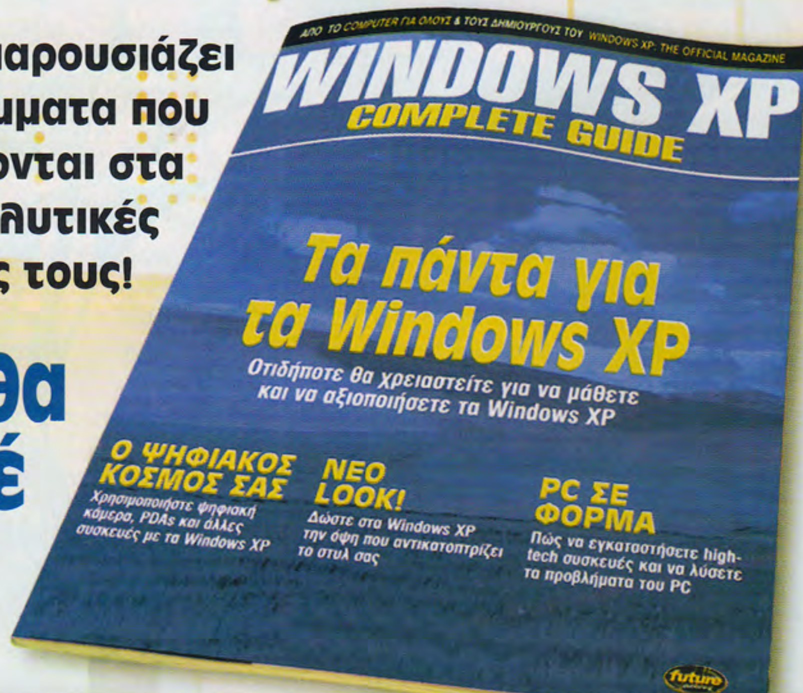


με πληθώρα από πολύτιμα προγράμματα

που δεν πρέπει να λείπουν από την εργαλειοθήκη κάθε χρήστη των Windows XP

+ Πολυτελές έντυπο

το οποίο παρουσιάζει όλα τα προγράμματα που περιλαμβάνονται στα CD-ROMs, καθώς και αναλυτικές οδηγίες αξιοποίησής τους!

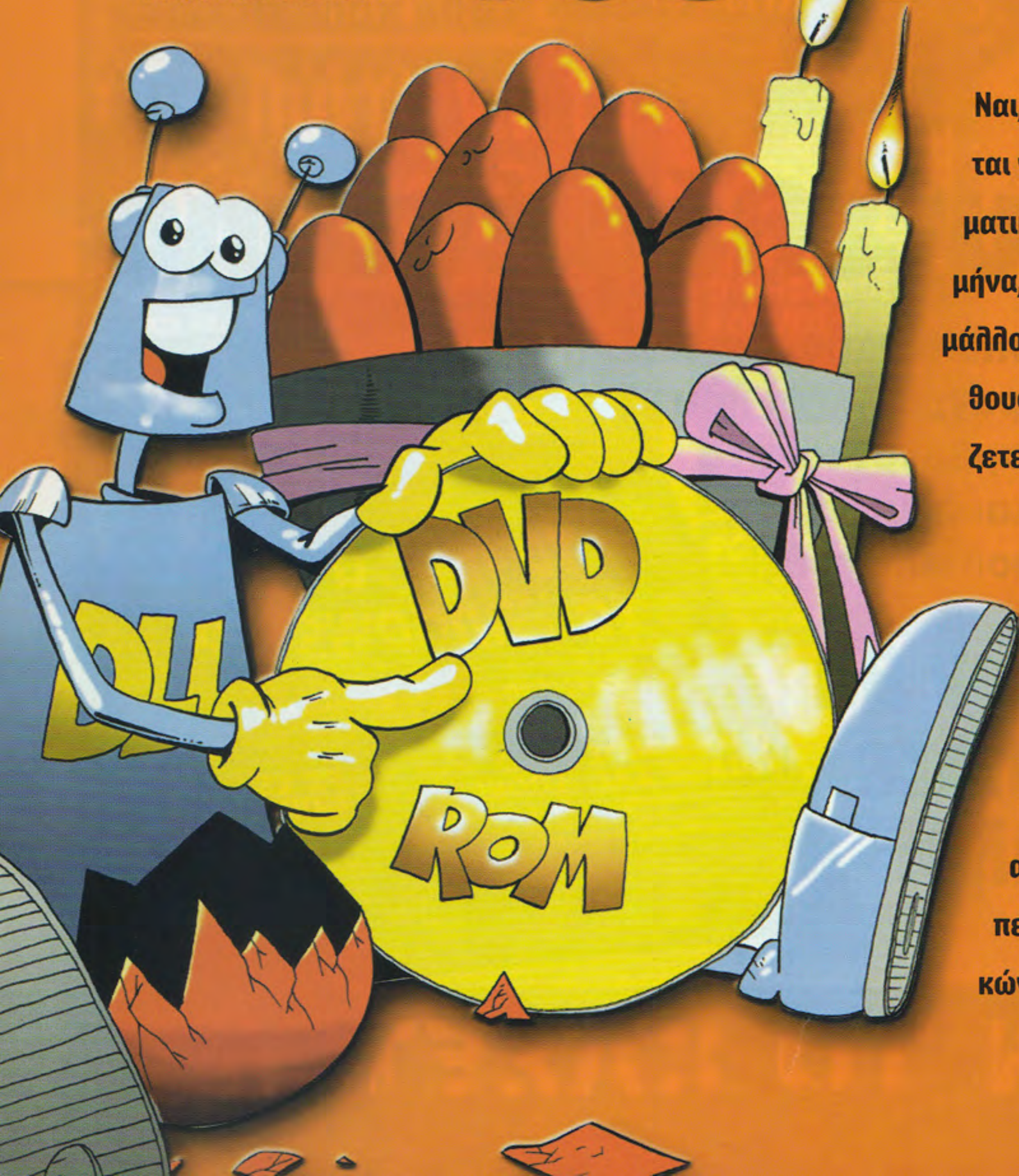


...και δεν θα χρειαστείτε ποτέ τίποτε άλλο!

ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ!

ΜΑΪΟΥ
Εφτασε η ώρα του DVD!

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr



Ναι, σωστά διαβάσατε, δεν πρόκειται για λάθος, αλλά για απτή πραγματικότητα. Σε λιγότερο από έναν μήνα, μία από τις επιθυμίες σας (ή μάλλον ένας από... τους διακαείς πόθους σας), που συνεχώς μας εκφράζετε, τόσο μέσα από τις απαντήσεις στα ερωτηματολόγια που δημοσιεύουμε όσο και μέσα από τις επιστολές και τα e-mails σας, περνά επιτέλους στο στάδιο της υλοποίησης: το "PC Master" Μαΐου θα συνοδεύεται από ένα λαχταριστό DVD-ROM, με περισσότερα από 4GB συναρπαστικών εκπλήξεων!

Ηδη από πέρυσι είχαμε ξεκινήσει, εδώ στο "PC Master", να "ανιχνεύουμε" τη γνώμη σας σχετικά με την επικείμενη μετάβαση σε συνοδευτικό DVD-ROM που θα έπαιρνε τη θέση του παραδοσιακού αλλά... γερασμένου πια CD-ROM! Τα πρώτα ερωτηματολόγια είχαν τότε δείξει πως οι απόψεις ήταν μοιρασμένες, αφού πολλοί από εσάς δεν είχατε εξοπλίσει ακόμη τον υπολογιστή σας με DVD-ROM drive, ενώ δεν ήσαστε λίγοι όσοι μας προτείνατε να περιμένουμε για μερικούς μήνες, μέχρι να προμηθευτείτε κι εσείς την πολυπόθητη συσκευή.

Φάνηκε, πάντως, από τότε καθαρά πως, ακόμα κι όσοι από εσάς δεν είχατε τη δυνατότητα να διαβάσετε ένα DVD-ROM στον υπολογιστή σας, βλέπατε θετικά το ενδεχόμενο να προχωρήσουμε σε αναβάθμιση του συνοδευτικού μέσου μας. Χαρακτηριστικά μάλιστα πολλοί γράφατε στο φόρουμ του "PC Master" αλλά και σε e-mails που μας στέλνατε: "Βάλτε το, βρε παιδιά, το DVD για να αγοράσουμε κι εμείς το ρημάδι το drive επιτέλους."

Οπως και να 'χει, επιλέξαμε, και σωστά νομίζω, να μην προβούμε σε κάποια βεβιασμένη κίνηση εντυπωσιασμού, αλλά να συνεχίσουμε με σταθερά και προσεκτικά βήματα, σε τακτά χρονικά διαστήματα, τη σφυγμομέτρηση των απόψεών σας, μέχρι να διαπιστώσουμε πως η ιδέα του DVD είχε για τα καλά ωριμάσει και η πλειονότητα των φίλων μας ήταν τεχνολογικά έτοιμη να την υποδεχτεί. Πράγματι, κάθε φορά που σας ρωτούσαμε για το "καυτό" αυτό θέμα, τα θετικά μηνύματα αυξάνονταν - μέχρι που, στο τελευταίο ερωτηματολόγιο, φάνηκε καθαρά πως είχαμε φτάσει στην "ώρα μηδέν". Είχε ήδη προηγηθεί το τεύχος του "PC Master Gold" με δώρο το Schizm σε δύο DVD-ROMs, στο οποίο η ανταπόκρισή σας πραγματικά ξεπέρασε κάθε προσδοκία, κι έτσι... μας πείσατε για τα καλά πια!

Το τεύχος Μαΐου αποτελεί ουσιαστικά τον προάγγελο μιας νέας εποχής. Το αγαπημένο σας περιοδικό εμπλουτίζεται σε σημαντικό βαθμό και μπορεί, με το... τετράπαχο σε gigabytes δισκάκι, να σας προσφέρει μπόλικη τροφή για το PCάκι σας.

ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ DVD ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΕΥΧΟΣ;

Να ένα ερώτημα που χρειάζεται άμεση διευκρίνιση. Οχι ακόμα, είναι η απάντηση. Το τεύχος Μαΐου θα είναι για εμάς η "πρόβα τζενεράλε" για να αποφασίσουμε πότε θα γίνει η οριστική μετάβαση στο DVD, αφού ακούσουμε για ακόμα μία φορά τη δική σας γνώμη, με το DVD-ROM πλέον "ανά χείρας" κι όχι συζητώντας υποθετικά και... ακαδημαϊκά.

Νομίζω πως το πασχαλινό τεύχος μας ενδείκνυται περισσότερο από κάθε άλλο για να σας κάνουμε αυτό το δώρο - ένα διαφορετικό, θα λέγαμε, "easter egg"! Περιττό να σας γράψω πως περιμένουμε τις απόψεις σας στο γνωστό σας e-mail pcmaster@compupress.gr, καθώς και στη διεύθυνση του περιοδικού (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα).

Για να δούμε όμως τι θα περιέχει το DVD-ROM του τεύχους Μαΐου, το οποίο είναι προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει στα περίπτερα την Τρίτη 22 Απριλίου:

- Κατ' αρχάς, ένα πλήρες παιχνίδι-έκπληξη. Αυτήν τη φορά δεν θα είναι παιχνίδι του ενός CD-ROM αλλά μεγαλύτερο και, βέβαια, για να εγκαινιάσουμε το πρώτο DVD-ROM μας, σας επιφυλάσσουμε έναν ιδιαίτερα "hot" τίτλο που σίγουρα θα σας συναρπάσει! Για περισσότερες λεπτομέρειες θα χρειαστεί να περιμένετε μερικές εβδομάδες ακόμα, σας διαβεβαιώνουμε, ωστόσο, πως η αναμονή θα αξίζει τον κόπο!
- Το Computer Show επιστρέφει! Η δεύτερη "τηλεοπτική" εκπομπή μας θα διαθέτει ανώτερη ποιότητα εικόνας, μια και με το χώρο που θα έχουμε διαθέσιμο στο DVD δεν θα χρειαστεί η μεγάλη συμπίεση που κατέστη απαραίτητη στο προηγούμενο Show μας. Ετσι, θα το απολαύσετε ακόμη περισσότερο!
- Ολόκληρη η κανονική ύλη του 2ου CD-ROM μας, με πολλά playable demos, modifications, extras, utilities κι ό,τι άλλο ζητά η ψυχή σας! Επιτέλους, θα έχουμε τη δυνατότητα να φιλοξενήσουμε αρκετά μεγάλα demos & mods, κάτι που μέχρι τώρα δεν ήταν δυνατό να γίνει στον περιορισμένο χώρο των 700MB. Θα βρείτε ακόμα ουκ ολίγα από τα δικά σας requests, καθώς και πάμπολλα extras για το Civilization II Gold, το full game αυτού του μήνα, τα οποία δεν ήταν δυνατόν να χωρέσουν στο CD-ROM του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.

Οπως αντιλαμβάνεστε, το τεύχος Μαΐου αποτελεί ουσιαστικά τον προάγγελο μιας νέας εποχής. Το αγαπημένο σας περιοδικό εμπλουτίζεται σε σημαντικό βαθμό και μπορεί, με το... τετράπαχο σε gigabytes δισκάκι, να σας προσφέρει μπόλικη τροφή για το PCάκι σας. Ξέρω, όμως, πως όλους σάς απασχολεί ένα βασανιστικό ερώτημα: "Πόσο θα μας κοστίσουν, ρε φίλε, όλα αυτά τα ωραία καλούδια;"

Η αλήθεια είναι ότι το κόστος αναπαραγωγής ενός DVD-ROM ξεπερνά κατά πολύ το αντίστοιχο ενός, ακόμα και δύο CD-ROMs. Ετσι, μια μικρή επιβάρυνση στην τιμή του περιοδικού είναι αυτό που λέμε "απαραίτητο κακό" για να καλύψουμε ένα, μικρό έστω, μέρος από αυτό το κόστος. Το τεύχος Μαΐου θα κοστίζει, συνεπώς, 7,50 ευρώ, μόλις 1,00 ευρώ παραπάνω από την κανονική τιμή του περιοδικού. Πιστεύω πως όλοι σας καταλαβαίνετε ότι κάναμε ό,τι περνούσε από το χέρι μας για να κρατήσουμε την αναπόφευκτη αυτή αύξηση της τιμής στα χαμηλότερα δυνατά επίπεδα.

Η αύξηση αυτή αφορά μόνο στο τεύχος Μαΐου, αφού τα τεύχη του περιοδικού που θα ακολουθήσουν δεν θα συνοδεύονται από DVD-ROM, μέχρι να ολοκληρωθεί η διαδικασία καταγραφής των απόψεών σας και να περάσουμε οριστικά στη "νέα εποχή".

Ελπίζω όλοι σας να μείνατε ικανοποιημένοι από αυτήν την "ειρηνική βόμβα" που μόλις έσκασε στα χέρια σας! Μη φοβάστε όμως, δεν πρόκειται να σας συλλάβουν για τρομοκράτες - αν και θα συμφωνήσετε φαντάζομαι μαζί μου πως η έκρηξη παραήταν ηχηρή! Μείνετε συντονισμένοι και οι... βομβαρδισμοί θα συνεχιστούν με αμείωτους ρυθμούς και στα επόμενα τεύχη, αφού ακόμα δεν είπαμε την τελευταία λέξη... PC

Retro Mania



Επιστροφή στις ρίζες του gaming

Ανήκετε μήπως στους φίλους των emulators ή του παλιού, καλού gaming; Αν ναι, τότε το "PC Master" ετοίμασε ένα event για σας! Ενα μοναδικό τριήμερο στους εκπληκτικούς χώρους του Internet café GEMA, όπου θα σας δοθεί η ευκαιρία να διαγωνιστείτε και να διασκεδάσετε παίζοντας ορισμένα από τα κορυφαία παιχνίδια της δεκαετίας του '80!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Φαντάζομαι πως όλοι όσοι διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχετε παρατηρήσει ότι εδώ και δύο τεύχη επανήλθαν πανηγυρικά οι στήλες "Emulators' Corner" και "Abandonware". Ηταν κάτι που ζητούσατε επίμονα, αν κρίνουμε από τα κατά καιρούς ερωτηματολόγια που συμπληρώνατε, κάτι που μας κάνει να καταλάβουμε πως εκεί έξω υπάρχουν πολλοί λάτρεις του retro gaming! Είτε πρόκειται για "παλιοσειρές", της κλάσης της δικής μου και του Κουράφαλου ή και ακόμη παλαιότερων, είτε πρόκειται για νέους gamers που βρίσκουν ενδιαφέρουσα την ιδέα να ξεφεύγουν από τα σύγχρονα, "φλύαρα" παιχνίδια και να ξαναγυρίζουν στη δεκαετία του '80.

Αλλωστε το retro είναι της μόδας και σημείο των καιρών! Αρκεί να δείτε πόσο πουλάει η αι-



...σθητική των '60s και '70s στην εποχή μας! τόσο στο ντύσιμο και το look όσο και στην επίπλωση, ενώ ακόμα και τα αυτοκίνητα αρχίζουν να αποκτούν ξανά τις καμπύλες που χαρακτήριζαν μερικές κομψές... κυρίες των περασμένων 10ετιών, όπως η αγαπημένη Ashton Martin του James Bond!

Φανταστείτε λοιπόν πώς θα είναι όταν θα βρεθείτε σε ένα χώρο γεμάτο από σύγχρονα συστήματα PC που θα αναλώνουν την τεράστια ιπποδύναμή τους για να εξομοιώσουν τις ικανότητες των 16 χρωμάτων και των "chip" ήχων των παλιών ηλεκτρονικών!

Το retro είναι παγκόσμια μόδα και η σκηνή σε παγκόσμιο επίπεδο είναι πολύ ανεπτυγμένη. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν εξειδικευμένα μαγαζιά που εμπορεύονται retro games και συστήματα, ενώ στην Αγγλία λειτουργεί και μουσείο με την ιστορία των video games! Στη χώρα μας, δυστυχώς, τα συστήματα αυτά ξεχάστηκαν και μερικές προσπάθειες να αναβιώσουν μέσω events και εκθέσεων (όπως το περυσινό BIOS) δεν είχαν την αναμενόμενη επιτυχία. Οσον αφορά στο "PC Master", δεν είναι η πρώτη φορά που προσπαθούμε να διοργανώσουμε ένα τέτοιο ασυνήθιστο event. Βεβαίως, η προηγούμενη απόπειρά μας (πριν από περίπου έναν χρόνο) δεν ευδοκίμησε κυρίως εξαιτίας της δυσκολίας να βρούμε τον κατάλληλο χώρο. Αυτή τη φορά όμως βρήκαμε όχι απλώς έναν χώρο, αλλά τον απόλυτο χώρο για το retro festival! Μετράμε λοιπόν μόλις μερικές μέρες πριν από τη μεγάλη στιγμή που ετοιμάζουμε εδώ και καιρό: ένα τριήμερο γεμάτο gaming βγαλμένο απ' τα παλιά!

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ RETRO GAMES;

Αν έχετε αυτή την απορία, τότε μάλλον κρατάτε λάθος περιοδικό! Τι σας μαθαίναμε τόσα χρόνια, βρε παιδιά; Πώς είπατε; Σας είχε κόψει ο Vantor το "Emulators' Corner" για έναν ολόκληρο χρόνο; Για μισό λεπτό να τον ρουκετοβολήσω, για να μάθει να μην κάνει παρόμοια λάθη στο μέλλον...

Retro games είναι όλα αυτά τα παιχνίδια που παίζαμε σε παλιά, εγκαταλελειμμένα πλέον συστήματα, είτε αυτά λέγονται κονσόλες (από το Atari 2600 μέχρι το Sega Dreamcast), είτε Home υπολογιστές (από το Spectrum μέχρι την Amiga), είτε coin-ops (ξέρετε, τα "κερματοφάγα" μηχανήματα που υπήρξαν η αιτία για πολλές κοπάνες απ' το σχολείο). Πολλοί είναι ακόμη και σήμερα κάτοχοι τέτοιων συστημάτων (όπως εγώ που, αν συνεχίσω με αυτόν το ρυθμό, θα πρέπει να βρω μέρος να τα εκθέσω), αλλά η συντριπτική πλειονότητα αρκείται στους λεγόμενους emulators, που αναλαμβάνουν να τρέξουν τα παλιά, αγαπημένα παιχνίδια στα σύγχρονα PCs!

THE WAY OF THE GAME

Οι τρόποι που θα ξεχωρίσουν οι νικητές κάθε παρτίδας, ώστε να προχωρούν στον επόμενο γύρο, είναι απλοί.

Στα παιχνίδια που παίζονται, είτε μονό είτε διπλό co-op, θα μετρήσει το σκορ που θα επιτύχει κάθε παίκτης σε έναν μόλις γύρο παιχνιδιού. Αν, για παράδειγμα, αποφασίσετε να αγωνισθείτε στο Bubble Bobble, αυτό που θα μετρήσει θα είναι το σκορ που θα έχετε επιτύχει μέχρι να χάσετε όλες τις ζωές σας και να τερματίσετε το παιχνίδι. Υπογραμμίζουμε πως δίνεται μόνο ένα credit των 3 ζωών και δεν υπάρχει περίπτωση να επιτραπεί σε κάποιον να κάνει continue (για τους ζαβολιάρηδες θα υπάρξει αυστηρή τιμωρία). Φυσικά, όποιος κερδίσει "κανονάκι", έχει δικαίωμα να το χρησιμοποιήσει!

Στα παιχνίδια όπου τίθενται αντίπαλοι δύο παίκτες (beat'em ups όπως το Street Fighter ή αθλητικά όπως το Kick Off) νικητής θα ανακηρυχθεί αυτός που θα φτάσει πρώτος τις 3 νίκες επί του αντιπάλου του, σε ένα σύνολο 5 αγώνων. Οι κανόνες στην περίπτωση αυτή για τα χρονικά όρια διεξαγωγής κάθε αγώνα θα αποφασιστούν κατά τη διάρκεια του event ανάλογα με τις συμμετοχές.

Στο τέλος, θα επιλεχθούν οι κορυφαίοι σκόρερ κάθε παιχνιδιού που θα κληθούν να αναμετρηθούν στην τελική φάση, απ' όπου και θα προκύψουν οι τελικοί νικητές που θα γραφούν με χρυσά γράμματα στο "Hall of Fame" του "PC Master" και θα φύγουν με κάποιο δωράκι-έκπληξη.

ΓΙΑΤΙ RETRO GAMING EVENT;

Γιατί οργανώσαμε ένα retro event αντί για ένα ακόμα τουρνουά στο στυλ του "Grand Prix" με σύγχρονα λαοφιλή παιχνίδια; Διότι πιστεύουμε πως η retro σκηνή αξίζει να ανθήσει και στη χώρα μας και αυτό δεν πρόκειται να γίνει χωρίς τα απαραίτητα events. Διότι καθημερινά λαμβάνουμε μηνύματα και γράμματα νοσταλγών της χρυσής εκείνης εποχής. Και γιατί όχι, επειδή θέλουμε να φέρουμε κοντά δύο διαφορετικές γενιές gamers.

Ο ΧΡΟΝΟΣ ΜΕΤΡΑ ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΑ

Σας περιμένουμε λοιπόν στο Net café Gema, Πατησίων 382 (απέναντι από το σταθμό του ηλεκτρικού στα Ανω Πατήσια) το τριήμερο 11 έως 13 Απριλίου, από τις 12:00 το μεσημέρι έως και τις 9:00 το βράδυ, να παίξουμε. Εκτός από τη φοβερή πλάκα που θα σπάσουμε, σας περιμένουν δώρα αλλά και πολλές εκπλήξεις! Πάρτε λοιπόν τους φίλους σας, τις φίλες σας, τους γονείς σας ή και τα παιδιά σας (γιατί όχι, άλλωστε μιλάμε για παιχνίδια που παίζαμε πριν από 15 και πλέον χρόνια) και ελάτε να τα πούμε από κοντά!





RETRO PLAY

Από τα παιχνίδια που τέθηκαν υπό ψηφοφορία στο site του "PC Master", είναι σχεδόν βέβαιο πως θα κάνουν την εμφάνισή τους στο Retro Mania τα εξής:



Street Fighter Alpha 3

Πρόκειται για την τελευταία έκδοση ενός από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια ξύλου! Από την εμφάνιση του πρώτου Street Fighter 2, το παιχνίδι έχει αποκτήσει εκατομμύρια φίλους που ακόμα και σήμερα επιδίδονται σε ανελέητα τουρνουά! Το Street Fighter Alpha 3 είναι το πιο εντυπωσιακό, αν και όχι το δυσκολότερο από τα παιχνίδια της σειράς! Θέλετε να σας πούμε πώς παίζεται; Απλώς οι παίκτες πλακώνονται στο ξύλο χρησιμοποιώντας μία τεράστια γκάμα κινήσεων, spells και special combos! Κερδίζει όποιος ρίξει νοκ-άουτ τον αντίπαλό του ή όποιος έχει περισσότερη ενέργεια με τη λήξη του χρόνου. Οι αγώνες θα διεξαχθούν στη μεγάλη ταχύτητα, ενώ οι επιλογές των super combos αφήνονται σε κάθε παίκτη. Είθε να νικήσει ο καλύτερος!



Bubble Bobble

Ιστορία μου, αμαρτία μου, πάθος μου μεγάλο! Την πρώτη φορά που μπήκα στα γραφεία του περιοδικού αναρωτήθηκα τι μου θύμιζε ο Κράτσας! Τώρα ξέρω: είναι ίδιος ο Bub, το πράσινο εκ των δύο δρακακίων που συμπρωταγωνιστούν στο διάσημο Bubble Bobble! Ενα από τα πιο αγαπημένα platform games, το οποίο αν και βασίζεται στην απλότητά του, τα καταφέρνει να είναι απολύτως εθιστικό! Κάθε δρακάκι αμολά φούσκες από το στόμα του με σκοπό να παγιδεύσει όλους τους κακούς σε κάθε πίστα! Μετά, ακουμπώντας στο "φουσκοποιημένο" αντίπαλο, αυτός σκάει και μετατρέπεται σε δωράκι ή γλυκό (σλουρπ)! Προσοχή όμως, γιατί οι εχθροί είναι μοχθηροί, ενώ πιέζει και ο χρόνος! Στο παιχνίδι αυτό θα μετρήσει το σκορ που θα επιτύχει κάθε παίκτης!



Double Dragon

Ενα από τα πλέον διάσημα beat'em up games! Εξελίσσεται με ψευδο-τρισδιάστατη απεικόνιση και σκοπός κάθε παίκτη είναι να παραμείνει ζωντανός δέρνοντας τους διάφορους εχθρούς που εμφανίζονται στο διάβα του! Και σε αυτό το παιχνίδι θα μετρήσουν οι πόντοι που θα κερδίσει κάθε παίκτης και ο μόνος τρόπος για τη συλλογή τους είναι να παραμένει ζωντανός και να μη χάνει χρόνο.



Rainbow Islands

Ακόμα ένα κλασικό platform game θα σας καλέσει να μετρήσετε τις ικανότητές σας! Σεναριακά, πρόκειται για τη φυσική συνέχεια του Bubble Bobble, αυτή τη φορά όμως οι Bob και Bub έχουν μεταμορφωθεί σε... παιδάκια (τι να κάνουμε, εκείνη ήταν η εποχή της αθωότητας)! Θα περιπλανηθείτε σε πίστες όπου θα αντιμετωπίσετε τρισχαριτωμένους κακούς (μη σας ξεγελά η όψη τους) και, φυσικά, τον μεγαλύτερο όλων των εχθρών, το χρόνο! Στο τέλος κάθε πίστας σάς περιμένει ένα τεράστιο... τέρας! Οι κερδισμένοι πόντοι είναι και πάλι αυτοί που θα μετρήσουν στο τέλος.



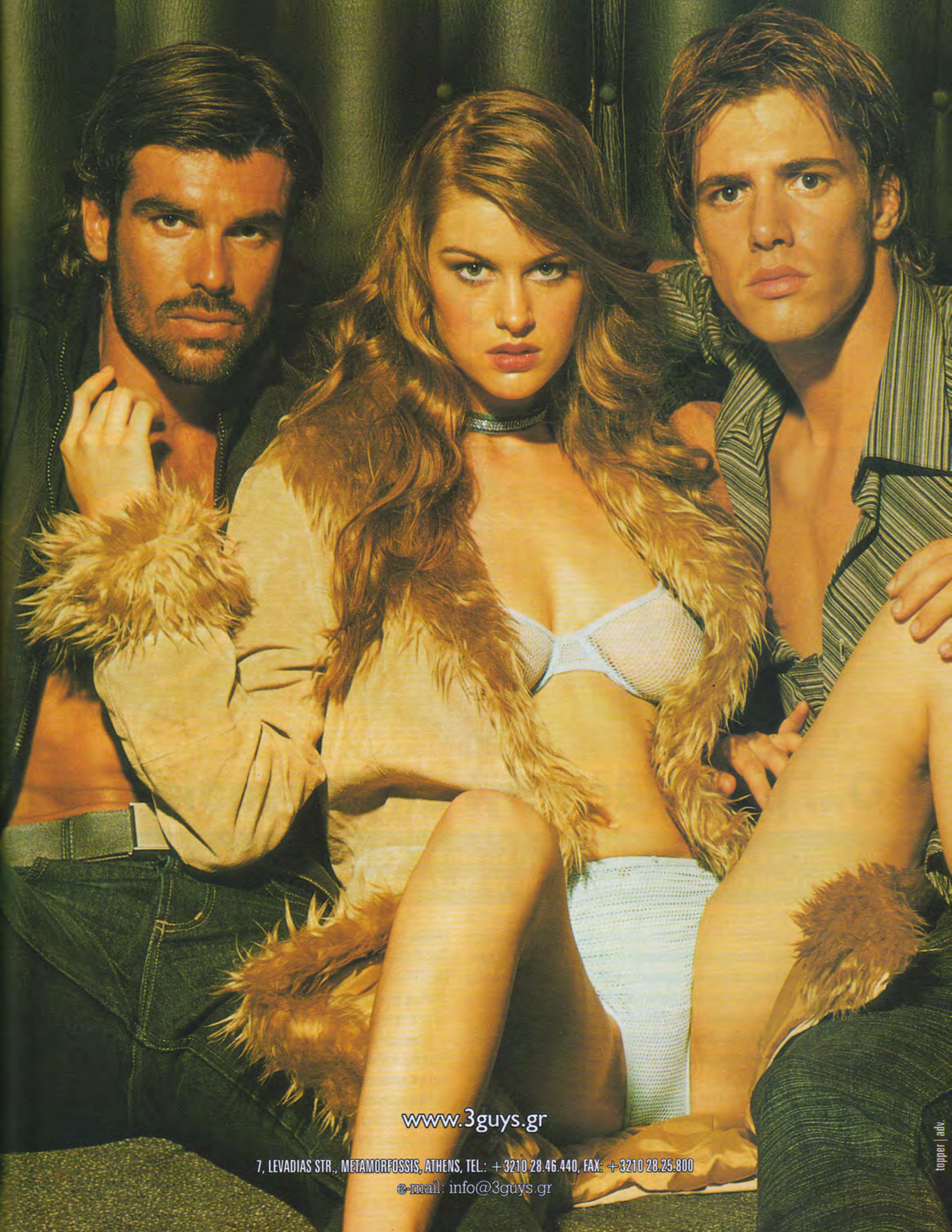
Pac-Man

Νομίζω πως το Pac-Man είναι το παιχνίδι που (μαζί με το Tetris) χρειάζεται τις λιγότερες συστάσεις από οποιοδήποτε άλλο στον κόσμο. Εχει κυκλοφορήσει σε δεκάδες επανεκδόσεις για όλα τα συστήματα. Εμείς θα παίξουμε το παλιό, το κλασικό, το "βαρύ και ασήκωτο" δισδιάστατο παιχνίδι, όπου θα πρέπει να φάτε όλες τις τελίτσες αποφεύγοντας με κάθε τρόπο τα 4 μισητά φαντασματάκια! Πόντοι και... χάπια είναι τα όπλα σας προς την επιτυχία!

Φυσικά, θα υπάρξουν πολύ περισσότερα παιχνίδια στα οποία θα μπορείτε να διαγωνιστείτε, αλλά και να ψυχαγωγηθείτε κατά τη διάρκεια του event!

PC

3GUYS


www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSIS, ATHENS, TEL.: +3210 28.46.440, FAX: +3210 28.25.800
e-mail: info@3guys.gr
topper | adv.

του Κώστα Γεροντή





CoolEdit Pro 2

TRIAL ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ο... βασιλιάς στην επεξεργασία ήχου

Εάν έπρεπε να έχει κανείς στον υπολογιστή του μόνο ένα πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου, αυτό θα ήταν σίγουρα το CoolEdit Pro 2. Τουλάχιστον, μέχρι να βγει καινούρια έκδοση...

Το CoolEdit Pro κατέχει μία από τις πρώτες θέσεις στη λίστα των καλύτερων προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου και, φυσικά, όχι λόγω αλφαβητικής προτεραιότητας... Είναι μία πραγματικά ποιοτική, εύχρηστη και με πολλές δυνατότητες εφαρμογή, η οποία θα φανεί πολύ χρήσιμη σε όσους θέλουν να μετατρέψουν τον υπολογιστή τους σε ένα μίνι στούντιο ηχογράφησης.

Αρχικά να ξεκαθαρίσω ένα σημείο: το CoolEdit Pro είναι διαφορετικό από το CoolEdit 2000, καθώς στο δεύτερο αρκετά από τα φίλτρα και τα εφέ, ακόμα και ο multitrack editor, απουσιάζουν, αν και διατίθενται ξεχωριστά ως plug-ins. Αντίθετα, το CoolEdit Pro περιλαμβάνει όλα τα βασικά plug-ins του απλού CoolEdit, όπως εξάλειψη θορύβων, εφέ DirectX, πολυκάναλη επεξεργασία και ηχογράφηση (128 κανάλια!), ορισμένα filters και κάτι παραπάνω :)

Οταν ξεκινάμε το πρόγραμμα για πρώτη φορά, καλούμαστε να θέσουμε έναν από τους αμέτρητους σκληρούς δίσκους που μπορεί να έχουμε ως default για την αποθήκευση των προσωρινών αρχείων, κατά προτίμηση το μεγαλύτερο. Μετά ορίζουμε και συγκεκριμένο φάκελο για το σκοπό αυτόν. Τώρα μπορούμε να απολαύσουμε τη χλιδή του CoolEdit!





Η κλασική μορφή απεικόνισης του κύματος... και η πιο "πολυτελής" spectral.

INTERFACE

Συνήθως τέτοιες εφαρμογές κουβαλάνε πολλά "καλούδια", οπότε οι σχεδιαστές τους ιδρώνουν για να δημιουργήσουν ένα interface που να μην κάνει το χρήστη να θέλει να πέσει από το μπαλκόνι του ή να κρεμαστεί από το mouse του. Αξίζουν πολλά συγχαρητήρια στους υπευθύνους, γιατί η δουλειά που έχει γίνει είναι καταπληκτική! Τα πάντα είναι άψογα οργανωμένα και δεν υπάρχει περίπτωση να χαθείτε στο χάος ψάχνοντας ορισμένες λειτουργίες.

Ξεκινώντας ουσιαστικά το πρόγραμμα, βρισκόμαστε μπροστά στη βασική οθόνη του, όπου μπορούμε να φορτώσουμε κάποιο αρχείο ήχου ή να ηχογραφήσουμε ό,τι ήχο θέλουμε. Στο κέντρο έχουμε (προφανώς) το χώρο της βασικής "εργασίας", όπου θα εμφανίζεται ο ήχος είτε στην κλασική κυματομορφή (waveform) που έχουμε συνηθίσει να "βλέπουμε" τους ήχους είτε στη φασματική (spectral) μορφή. Αυτή βολεύει περισσότερο σε ορισμένες περιπτώσεις, γιατί εμφανίζει το κύμα με βάση τις συχνότητές του, αν και είναι αρκετά πιο αργή. Δίπλα, ανάλογα σε ποιο είδος προβολής είμαστε, θα εμφανίζονται η ένταση του ήχου ή οι συχνότητες.

Στο κάτω μέρος διακρίνονται οι βασικές λειτουργίες, όπως Play, Record, Rewind και Forward, μαζί με κάποιες επιλογές για zoom. Οι επιλογές για εστίαση και scrolling είναι πολλές και εύκολα προσβάσιμες, για καλή τύχη του χρήστη. Δίπλα ακριβώς έχουμε έναν χρονομετρητή που δείχνει σε ποιο "σημείο" του κύματος βρίσκεται χρονικά ο "δείκτης"-marker με τρομερή ακρίβεια προσέγγισης χιλιοστού του δευτερολέπτου! Ακόμα πιο δεξιά έχουμε μετρητές που δείχνουν την αρχή και το τέλος κάποιου επιλεγμένου από εμάς τμήματος στο κύμα, τη διάρκειά του, αλλά και τις αντίστοιχες πληροφορίες για το τμήμα που είναι ορατό στην οθόνη μας.

Από κάτω ακριβώς μπορούμε να ελέγχουμε, μέσω ενός τυπικού monitor, την ένταση του εισαγόμενου ήχου από την πηγή που έχουμε επιλέξει (βλ. σχετικό πλαίσιο). Είναι ενεργό μόνο όταν ηχογραφείτε ή όσο έχετε τσεκαρισμένη την επιλογή Monitor record level στο μενού Options. Απενεργοποιείται από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε εσείς κάποια άλλη λειτουργία, όπως Play.

Τέλος, στο πάνω μέρος της οθόνης έχουμε το κλασικό μενού, με διάφορα κουμπιά να συνυπάρχουν από κάτω, διευκολύνοντας και επιταχύνοντας την εργασία μας. Αυτό το κομμάτι κρύβει τις περισσότερες λειτουργίες του προγράμματος. Το πρώτο και μεγαλύτερο κουμπί είναι εκείνο που εναλλάσσει τη λειτουργία από normal σε multitrack (και αντίστροφα). Αν θέλετε, βάζετε... κουμπάκια για κάθε εφέ και φίλτρο του προγράμματος, έχοντας μέχρι και τρεις ολόκληρες σειρές με κουμπιά!

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Σε στερεοφωνικούς ήχους είναι δυνατόν να δουλέψετε ξεχωριστά το δεξί και αριστερό κανάλι (κλασικά), κάνοντας κλικ αντίστοιχα στο χαμηλότερο ή το ψηλότερο σημείο του wave. Θα καταλάβετε πότε μπορείτε να το κάνετε από το δείκτη όπου θα εμφανιστεί ανάλογα ένα L (left) ή R (right). Υπάρχει επίσης δυνατότητα δημιουργίας scripts, τα οποία μπορούν να αυτοματοποιήσουν μία ακολουθία από ενέργειες που ίσως να είστε αναγκασμένοι να εκτελείτε ξανά και ξανά... Τα έτοιμα scripts του προγράμματος μπορούν πολλές φορές να λειτουργήσουν και ως tutorial πάνω σε ορισμένα χαρακτηριστικά της εφαρμογής.

Τα options του προγράμματος επιτρέπουν παραμετροποίηση σε λογικό... βάθος. Ετσι, δεν καταντούν χαοτικά και σίγουρα δίνουν την ευχέρεια στο χρήστη να φέρει το πρόγραμμα όσο το δυνατόν περισσότερο στα μέτρα του ίδιου και του υπολογιστή του. Προσωπικά χαίρομαι που μπορώ να επιλέξω να εμφανίζει αμέσως ό,τι ηχογραφώ!

Με το Mix Paste (edit menu) μπορούμε να "μιξάρουμε" ένα κομμάτι του ήχου με κάποιο άλλο που έχουμε σε αρχείο ή έχουμε κρατήσει στο clipboard. Επίσης, μπορούμε να αντικαταστήσουμε το επιλεγμένο τμήμα με κάποιον άλλο ήχο ή απλώς να τον παρεμβάλουμε στο σημείο όπου βρίσκεται ο "δείκτης".

Ενα από τα καινούρια στοιχεία του CoolEdit Pro 2 σε σχέση με τον προκάτοχό του είναι το νέο Organizer Window. Εκεί βλέπουμε όλα τα αρχεία ήχου που έχουμε ανοιχτά εκείνη τη στιγμή. Η ύπαρξη του Organizer διευκολύνει τη μετάβαση από το ένα κύμα στο άλλο, καθώς και την ευκολότερη εισαγωγή τους στον Multitrack editor.

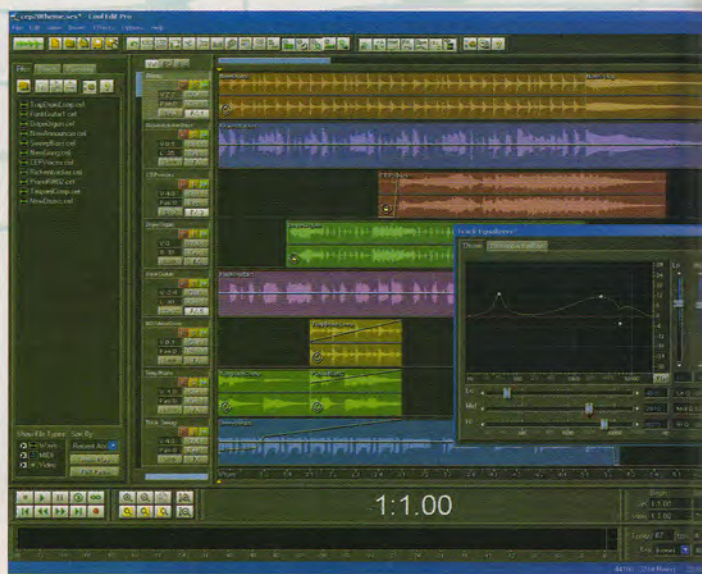
Τα διάφορα εργαλεία monitoring που έχει το πρόγραμμα μπορεί να μη φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα στο μέσο χρήστη, αλλά είναι σίγουρα διασκεδαστικά και όμορφα σχεδιασμένα! Αυτά βρίσκονται στο μενού Analysis και είναι τα Phase και Frequency analysis. Αν χρησιμοποιείτε midi keyboard, θα σας φανεί χρήσιμο το γεγονός ότι μπορείτε να ξεκινήσετε ηχογράφηση από τη στιγμή που θα πατήσετε κάποιο πλήκτρο σε αυτό.

Ενδεικτικά αναφέρω μερικές ακόμα δυνατότητες, άλλες στάνταρ σε προγράμματα του είδους και άλλες όχι: δημιουργία "κενού" τμήματος ήχου (silence), του οποίου μπορούμε να ορίσουμε

CoolEdit Pro 2



Μια οθόνη εργασίας όπου επικρατεί συνωστισμός. Μήπως το παράκανα;



Ο καταπληκτικός και εύχρηστος multitrack editor εν δράσει, μαζί με το παράθυρο Organizer και το Equalizer των tracks.

τη διάρκεια, ανάλυση συχνοτήτων, προβολή στατιστικών για το κύμα (μέγιστο amplitude - ένταση και άλλα πολλά), εξομοίωση ήχου καντράν τηλεφώνου (!), σύνθεση "θορύβου", δημιουργία cue list και playlist, "ετικέτες" ID3, εύρεση beat σε ένα κύμα κ.ά.

ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗ

Ας υποθέσουμε πως θέλετε να ηχογραφήσετε κάτι, όπως τον καβγά των γειτόνων μέσω του κοριού που βάλατε στο σπίτι τους χτες βράδυ, κάποιο ελεεινό riff που βγάλατε στην κιθάρα σας ή τη μουσική του Indiana Jones desktop adventures. Εχοντας ενεργοποιήσει ανάλογα την πηγή στον υπολογιστή και πατώντας για πρώτη φορά Rec, θα κληθείτε να επιλέξετε sample rate (22050, 44100 κ.λπ.), στερεοφωνικό ή μονοφωνικό ήχο και, τέλος, ανάλυση (8-bit, 16-bit, 32-bit). Οσο υψηλότερη είναι η ανάλυση και το sample rate τόσο καλύτερη θα είναι η ποιότητα του ήχου, αλλά και τόσο μεγαλύτερες οι απαιτήσεις σε μνήμη και χώρο. Οι default ρυθμίσεις είναι οι καλύτερες για τους περισσότερους από εμάς. Η ίδια διαδικασία ισχύει αν κάνετε File -› New.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΠΗΓΗ ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Εάν έχετε το εικονίδιο της έντασης του ήχου στην taskbar, κάντε διπλό κλικ πάνω του και από τα options επιλέξτε "Properties". Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε "Recording" και ενεργοποιήστε από τη λίστα όσες πηγές σάς ενδιαφέρουν. Οι σημαντικότερες είναι το Stereo Mix, που ουσιαστικά πρόκειται για το σύνολο των ήχων που ακούγεται από τον υπολογιστή μας (έτσι μπορείτε να ηχογραφήσετε, π.χ., τη μουσική κάποιου παιχνιδιού), και το Mic Volume (υποδοχή μικροφώνου), αν και οι ονομασίες αυτές μπορεί να διαφέρουν ελαφρά λόγω διαφορετικών καρτών ήχου ή drivers. Πατώντας στη συνέχεια OK, μπορείτε να επιλέξετε πηγή και να παίξετε με τις εντάσεις για το καλύτερο αποτέλεσμα!

ΣΥΝΘΕΣΗ ΗΧΟΥ;

Μέσω της επιλογής Tones στο μενού Generate μπορείτε να παράγετε ήχους κατά παραγγελία, παραμετροποιώντας συχνότητες, τόνο, πολυφωνία, τύπο κύματος, τρόπο εισαγωγής στο χώρο εργασίας, ένταση, διάρκεια κ.ά. Φυσικά, απαιτείται αρκετός πειραματισμός (ναι, κι άλλος πειραματισμός) ώστε να παράγετε ήχους που δεν θα είναι εκνευριστικοί ή δεν θα τρυπήσουν τα ηχεία σας και τα τύμπανά σας! Σε συνδυασμό με τα διάφορα εφέ και φίλτρα που παρέχει το πρόγραμμα, μπορείτε να φτιάξετε ήχους που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν, π.χ., σε ένα συνθεσάιζερ. Αν και οι επιλογές είναι πολλές σε αυτό το κομμάτι, το Soundforge της Sonicfoundry είναι μάλλον ακόμα η καλύτερη εφαρμογή για σύνθεση ήχου.

Κάπου εκεί κρυμμένο, για την ακρίβεια στο μενού Effects -› Special, θα βρείτε ένα από τα πιο νόστιμα κερασάκια στην τούρτα που λέγεται CoolEdit Pro... το Music! Η επιλογή είναι διαθέσιμη όταν έχετε επιλέξει κάποιο τμήμα του κύματος. Στο πλαίσιο που θα εμφανιστεί, σας δίνεται η ευκαιρία να δοκιμάσετε τις συνθετικές ικανότητές σας! Δημιουργήστε μουσικές ενότητες, τοποθετώντας τις διάφορες νότες και τα μουσικά... σημεία στίξης στο πεντάγραμμο που θα δείτε μπροστά σας. Αυτό που θα φτιάξετε, πατώντας OK, θα δημιουργηθεί στο χώρο εργασίας με "όργανο" τον ήχο που έχετε παράγει και επιλέξει! Μπορείτε, βέβαια, να χρησιμοποιήσετε ό,τι ήχο θέλετε, αρκεί να τον επιλέξετε από το χώρο εργασίας. Φυσικά, υπάρχουν και διάφορες άλλες επιλογές και ρυθμίσεις στη λειτουργία, όπως οι tempo, επιλογή οκτάβας και συγχορδίες.

ΕΦΕ & ΦΙΛΤΡΑ

Το CoolEdit Pro έρχεται "πακέτο" με μία σειρά εφέ και φίλτρων. Συνολικά αυτά που θα βρείτε στο μενού "Effects" είναι 39! Μοναδικό μειονέκτημα σε αυτόν τον τομέα θεωρώ την ανυπαρξία δυνατότητας δοκιμής τους σε πραγματικά... πραγματικό χρόνο, δηλαδή την απευθείας εφαρμογή τους σε κάποιον παραγόμενο/εισαγόμενο ήχο, χωρίς την ανάγκη ηχογράφησής του.

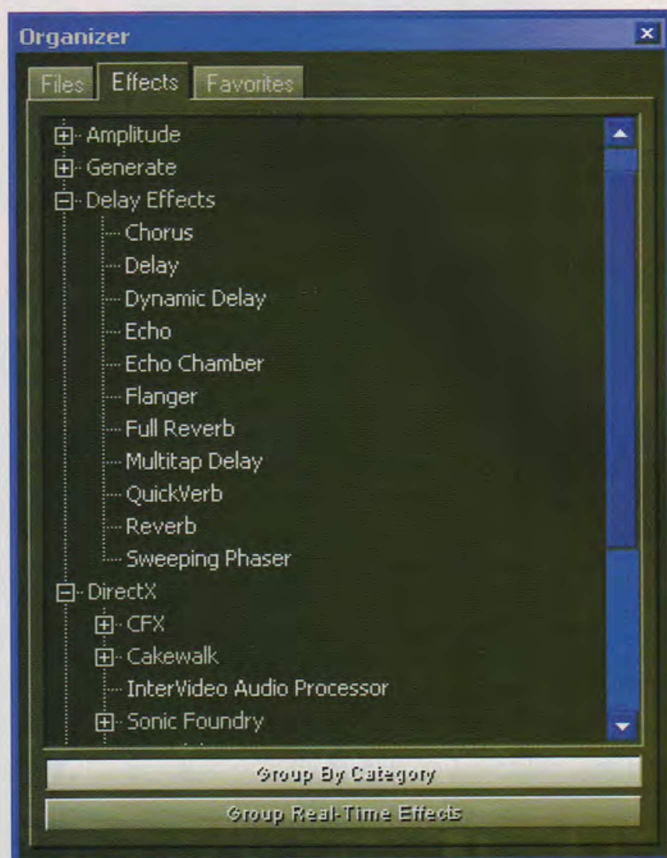
Περιλαμβάνονται λοιπόν όλα τα βασικά εφέ, όπως τα reverb, chorus, echo, delay, phaser, flanger, distortion, pitch bend, καθώς και "επεκτάσεις" μερικών, όπως το Full Reverb ή το Echo Chamber. Μέχρι και εξομοίωση του "φαινομένου Doppler" υπάρχει! Εάν

έχετε εγκατεστημένα προγράμματα όπως το Soundforge και το Wavelab, θα είναι διαθέσιμα και τα δικά τους "καλούδια" μέσα από το CoolEdit! Οι επιλογές και δυνατές παραμετροποιήσεις είναι πάρα πολλές για κάθε εφέ. Καθένα έχει μία σειρά από presets, δηλαδή έτοιμες ρυθμίσεις, απελευθερώνοντας το μέσο χρήστη από την ανάγκη για συνεχείς δοκιμές και αλλαγές σε αυτές. Αποψή μου είναι πως τα presets υπερκαλύπτουν τις ανάγκες του χρήστη του προγράμματος. Το ίδιο ισχύει και για τα φίλτρα, στα οποία συμπεριλαμβάνονται και τα διάφορα equalizer που παρέχει το πρόγραμμα: channel mixers, επιστημονικά filters, τα κλασικά envelope και normalize - ό,τι τραβάει η όρεξή σας!

Πολύ σημαντικά και χρήσιμα είναι και τα παρεχόμενα φίλτρα για "καθαρισμό" του ήχου από θορύβους, το ενοχλητικό βουητό που έχουν οι παλιές κασέτες, τα "κλικ" και "ποπ" που μας σπάνε τα νεύρα στους δίσκους βινυλίου κ.λπ. Με τις κατάλληλες ρυθμίσεις, τα συγκεκριμένα φίλτρα μπορούν να δώσουν συγκλονιστικά αποτελέσματα με την ελάχιστη παραμόρφωση στον ήχο.

MULTITRACK

Ισως αποτελεί το σημαντικότερο χαρακτηριστικό του CoolEdit Pro. Περνώντας στην πολυκαναλική οθόνη, βλέπουμε τα tracks κενά να μας περιμένουν να τα αξιοποιήσουμε! Σε κάθε track υπάρχουν "διακόπτες" που ελέγχουν την ένταση του εκάστοτε track και την "ισορροπία" ανάμεσα σε δεξί και αριστερό κανάλι. Μέσω των υπόλοιπων κουμπιών επιλέγετε συσκευή εισόδου και εξόδου, κάνετε Mute το κανάλι ή ρυθμίζετε να αναπαράγεται μόνο αυτό (solo) και, τέλος, το καθιστάτε ενεργό για ηχογράφηση με το κουμπάκι R. Θα ήταν καλή ιδέα αν πρώτα ελέγχατε τις ρυθμίσεις στο Settings - Multitrack, Device Settings, Device Order, όλες στο μενού Options.



Από το Organizer window έχετε πρόσβαση και σε όλα τα εφέ της εφαρμογής, πέρα από τα ανοιχτά αρχεία.

MP3PRO

Η νέα αυτή τεχνολογία είναι παρόμοια με το απλό MP3. Η συμπίεση όμως είναι τέτοια ώστε κάποιο αρχείο ήχου mp3PRO να έχει το μισό ή μικρότερο μέγεθος από ένα απλό MP3 της ίδιας ποιότητας! Αυτό επιτυγχάνεται με τον εξής τρόπο: ο νέος κωδικοποιητής mp3PRO αναλύει τις πληροφορίες στη ζώνη χαμηλής συχνότητας και τις κωδικοποιεί σε κανονικό ρεύμα MP3. Αυτό επιτρέπει στον κωδικοποιητή να επικεντρωθεί σε λιγότερες πληροφορίες και να κάνει καλύτερη κωδικοποίηση. Υπάρχει συμβατότητα με όλους τους παλαιότερου τύπου MP3 players, μόνο που αυτοί δεν θα είναι σε θέση να αναπαράγουν το πλήρες εύρος συχνοτήτων. Το ίδιο περίπου ισχύει και για software MP3 Players μόνο που εδώ σώζει την κατάσταση η ύπαρξη των plug-ins. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο http://www.mp3.gr/mp3pro.htm

Μέσω του μενού View εμφανίζετε ορισμένα παράθυρα, όπως τα channel mixers, equalizers κ.λπ., κάτι το οποίο έλειπε από την προηγούμενη έκδοση του προγράμματος. Απίστευτα βολικό είναι και το ότι μπορείτε να εισαγάγετε ένα κύμα από αρχείο ή από τη βασική οθόνη εργασίας σε κάποιο κανάλι αλλά και αντίστροφα. Οταν ολοκληρωθεί η επιθυμητή σειρά από tracks, τα "συρράφετε" με την επιλογή Mix Down, αφού επιλέξετε όσα θέλετε.

Δεν θα πρέπει να παραλείψουμε και την εφαρμογή φίλτρων και εφέ σε "πραγματικό χρόνο" που υποστηρίζεται. Μπορείτε δηλαδή να ηχογραφήσετε κάτι στο Multitrack και με το κουμπί "FX" να εφαρμόσετε όσα εφέ τραβάει η όρεξή σας! Αυτά τα εφέ θα εφαρμόζονται κατά τη διάρκεια αναπαραγωγής του track (δυστυχώς όχι και κατά την ηχογράφηση). Επειτα, αν σας αρέσει το αποτέλεσμα, μπορείτε να τα περάσετε στο track κανονικά και μόνιμα.

ΤΥΠΟΙ ΑΡΧΕΙΩΝ

Ευτυχώς η εφαρμογή υποστηρίζει μία πληθώρα τύπων αρχείων (22 στο σύνολο), μεταξύ των οποίων και 5 διαφορετικά είδη wav. Οσο για το MP3, το υποστηρίζει χωρίς την ανάγκη εγκατάστασης κάποιου plug-in όπως στην προηγούμενη έκδοση του προγράμματος 1.2! Μάλιστα υποστηρίζει και το πρότυπο mp3PRO, που έχει αρχίσει να κάνει την εμφάνισή του εδώ και αρκετούς μήνες, χωρίς όμως να έχει ιδιαίτερη εξάπλωση.

ΤΕΛΙΚΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΟ ΒΡΩ;

Το πρόγραμμα θα το βρείτε στο site της Syntrillium: www.syntrillium.com. Το demo του θα βρείτε στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του μήνα στο φάκελο /extras, ενώ στο site υπάρχουν επίσης το CoolEdit 2000, plug-ins και άλλες μικρο-εφαρμογούλες της Syntrillium. Τη full έκδοση λογικά θα τη βρείτε σε κάποιο κατάστημα, όπως ο μουσικός οίκος Νάκας (www.nakas.gr), ή μπορείτε να την κατεβάσετε - με το αζημίωτο, βέβαια - από την ίδια τη Syntrillium. Επίσης, μπορείτε να παραγγείλετε την έκδοση σε κουτί που περιέχει ένα ολόκληρο CD και το βιβλίο οδηγιών. Το CoolEdit Pro μπορεί να σταθεί επάξια δίπλα σε αντίστοιχα προγράμματα που έχουν δημιουργήσει μεγάλα ονόματα στο χώρο, όπως το Wavelab της Steinberg. Εν τέλει, το "διαμαντάκι" αυτό πιστεύω ότι θα καταφέρει να κερδίσει μία καλή θέση στην καρδιά σας αλλά και στο δίσκο σας! PC

Ελληνική Flight Simulation Κοινότητα

ΔΕΙΤΕ ΚΑΙ ΤΟ 2ο CD-ROM ΜΑΣ

"Where simulation meets reality" - Hellenic vACC

Ακόμη και όταν ο άνθρωπος κατάφερε να πετάξει με το αεροπλάνο, λίγοι ήταν εκείνοι -ιδίως στις αρχές του περασμένου αιώνα- που μπορούσαν να γευτούν αυτήν την εκπληκτική εμπειρία. Ακόμη και σήμερα, μάλιστα, οι περισσότεροι άνθρωποι που αγαπούν τα αεροπλάνα δεν μπορούν να γίνουν πιλότοι.

Γενικά το αεροπλάνο προκαλεί δέος, αλλά και πολλά ερωτήματα: Πώς χειρίζονται οι πιλότοι αυτές τις μηχανές; Πώς φτάνουν στον προορισμό τους; Πώς συνεργάζονται με τον πύργο ελέγχου; Πώς λειτουργούν οι πύργοι; Πριν από την ανάπτυξη των υπολογιστών, λίγοι, απλοί χομπίστες γνώριζαν με λεπτομέρεια τις διαδικασίες αυτές, διότι είχαν την υπομονή να διαβάσουν τόνους περιοδικών και βιβλίων και να "ρουφούν" κάθε είδους πληροφορία που έπεφτε στα χέρια τους. Με την ανάπτυξη όμως των υπολογιστών αλλά και των αεροπορικών εξομοιωτών, δόθηκε η ευκαιρία σε πολλούς, οι οποίοι δεν είχαν την τύχη να είναι πιλότοι, να γευτούν αυτή την εμπειρία έστω και εικονικά (virtually).

Οταν πρωτοεμφανίστηκαν οι αεροπορικοί εξομοιωτές ή flight simulators, δεν αποτελούνταν παρά από κάποια υποτυπώδη vector γραφικά που απεικόνιζαν ένα αεροπλάνο με το οποίο το μόνο που έκανες ήταν να πετάς από το ένα αεροδρόμιο στο άλλο. Στη συνέχεια τα πράγματα άλλαξαν, για να φτάσουμε σήμερα να έχουμε μία σχεδόν πιστή αποτύπωση του συγκεκριμένου χώρου μέσα από τις οθόνες των υπολογιστών μας. Εκατομμύρια χρήστες υπολογιστών εκμεταλλεύτηκαν στο έπακρο την τεχνολογία και τις υπηρεσίες του Internet και δημιούργησαν έναν κόσμο σχεδόν παράλληλο με τον πραγματικό, δίνοντας τη δυνατότητα σε πολλούς χρήστες να μπουν σε αυτόν και να γίνουν virtually μέρος του. Φυσικά, ο... δαιμόνιος Ελληνας δεν θα μπορούσε να λείψει από αυτή την προσπάθεια, κι έτσι αυτή τη στιγμή η χώρα



του Μανώλη Φουρνιστάκη
manfg13@yahoo.gr

Από συστάσεως κόσμου ο άνθρωπος ήθελε να κατακτήσει τους αιθέρες, να μιμηθεί το πέταγμα των πουλιών. Με το πέρασμα των αιώνων κατάφερε να υπερνικήσει τη βαρύτητα που τον κρατούσε στο έδαφος και να κατακτήσει τον ουρανό! Τότε ξεκίνησε η περιπέτεια.

μας διαθέτει μία από τις καλύτερα οργανωμένες flight simulation κοινότητες παγκοσμίως, την οποία στηρίζουν δύο πολύ σημαντικά sites, το FlightSim.Gr (www.flightsim.gr) και το Hellenic Virtual Area Control Center (VhACC). Βέβαια, υπάρχουν και πολλές virtual airlines, αλλά και virtual πτέρυγες μάχης. Το "PC Master" ήρθε σε επαφή με την κοινότητα αυτή, η οποία ξεκίνησε από μια μικρή παρέα, αλλά με μεράκι και αγάπη για την αεροπορία, και συνομίλησε με τους ανθρώπους που τη δημιούργησαν.

Στο παρόν αφιέρωμα θα ασχοληθούμε κυρίως με την πολιτική αεροπορία, αφού οι περισσότεροι από εμάς έχουμε πετάξει κάποιες φορές ως επιβάτες. Κυρίες και κύριοι, παρακαλούμε δέστε τις ζώνες σας. Η πτήση για την κατάκτηση των virtual αιθέρων ετοιμάζεται για απογείωση...

ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ FS ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ;

Οπως προαναφέρθηκε, συνομιλήσαμε με τρεις από τους πολλούς πρωταγωνιστές της ελληνικής FS κοινότητας και συγκεκριμένα με τους Κυπριανό Μπίρη, Γιώργο Παπανικολόπουλο και Στέλιο Διαμαντή. Ο Κυπριανός Μπίρης είναι ο βασικός εκπαιδευτής του VHaCC και υπεύθυνος του VATSIM Europe, του παγκόσμιου οργανισμού που συντονίζει τις on-line πτήσεις, δηλαδή τους πύργους ελέγχου, και φροντίζει η εναέρια κυκλοφορία να πραγματοποιείται με τους κανόνες που διέπουν την εναέρια κυκλοφορία και στην πραγματικότητα! Επίσης, ο κ. Μπίρης έχει συνδράμει στη δημιουργία πολλών ελληνικών scenery add on και αεροσκαφών, καθώς και στη δημιουργία του τίτλου Scenery Greece for MS Flight Simulator της ελβετικής FlyLogic (www.mailsoft.com). Τέλος, κατέχει άδεια ερασιτέχνη πιλότου (P.P.L. - Private Pilot Licence). Ο Γιώργος Παπανικολόπουλος είναι Web master και CEO της Olympic Airways Virtual (OAV), γενικός διευθυντής του VhACC και κατέχει επίσης P.P.L. Τέλος, ο Στέλιος Διαμαντής είναι ο δημιουργός και Web administrator του FlightSim.gr.

Ας δώσουμε όμως το λόγο στους πρωταγωνιστές...

ΜΕΡΟΣ Ι: ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ


Κυπριανός Μπίρης

***PC Master:** Πείτε μας λίγα λόγια για το Microsoft Flight Simulator και για την κοινότητα flight simmers που σιγά-σιγά αναπτύσσεται στην Ελλάδα.*

Κυπριανός Μπίρης: Οσοι αγαπούν τα flight sims σίγουρα έχουν στην κατοχή τους κάποιο MS Flight Simulator. Επειδή όμως ο εν λόγω τίτλος δεν προσφέρει έντονη δράση όπως τα combat flight sims, συχνά οι χρήστες χάνουν το ενδιαφέρον τους και αρχίζουν να ψάχνουν για τις on-line πτήσεις. Επισκεπτόμενοι διάφορα sites, όπως το www.avsim.com ή το www.flightsim.com, συναντούν και κάποια ελληνική παρουσία μέσω scenery ή αεροπλάνων. Εκεί, μέσα από τα readme files, βρίσκουν τα δικά μας URLs και e-mails. Αρχικά μας παρακολουθούν παθητικά και εν συνεχεία γράφονται σε fora και mailing lists και ενημερώνονται περισσότερο. Αρκετοί, με περισσότερο ψάξιμο, κατασκευάζουν add-ons. Κάπως έτσι ξεκινά η επικοινωνία με νέους χρήστες, η οποία είναι, κατά τη γνώμη μου, το σημαντικότερο συστατικό κάθε κοινότητας. Το κύριο σκέλος δραστηριοτήτων της κοινότητας είναι η ενημέρωση γύρω από το ελληνικό flight sim, η κατασκευή add-on, αλλά πολύ περισσότερο οι on-line πτήσεις, τις οποίες άδικα φοβούνται αρκετοί simmers. Ο κόμβος επικοινωνίας δεν είναι άλλος από το FlightSim.gr.

***PCM:** Τι ήταν εκείνο που σας ώθησε να ασχοληθείτε με τους αεροπορικούς εξομοιωτές και πιο συγκεκριμένα με το MS Flight Simulator και να φτάσετε σε αυτά τα επίπεδα γνώσης και στη δημιουργία αυτών των αξιόλογων sites;*

Κ.Μ.: Η αγάπη για την αεροπορία και το πολύ υψηλό επίπεδο ρεαλισμού. Μου λείπει η πραγματική πτήση διότι είναι ακριβό χόμπι, ενώ η virtual είναι πολύ ρεαλιστική και σχεδόν τσάμπα. Γνωρίζω τι εξομοιώνω, αφού το γεύτηκα πρώτα στην πραγματικότητα. Ξεκίνησα με P.P.L. την ίδια εποχή που αγόρασα τον πρώτο 386 και οι δύο αεροπορίες (πραγματική και εικονική) εξελίχθηκαν παράλληλα. Η πρώτη επαφή μου ήταν τα τηλεκατευθυνόμενα μοντέλα και το πρώτο fs σε ZX Spectrum.

Γιώργος Παπανικολόπουλος: Η αγάπη για την αεροπορία είναι ίσως ο πιο βασικός παράγοντας γι' αυτό.

***PCM:** Εχουμε διαπιστώσει ότι είστε γνώστες θεμάτων γύρω από την ελληνική κυρίως αεροναυτιλία (θέματα αεροπορικών χαρτών, εναέριας κυκλοφορίας, NOTAM, αεροδρόμια κ.λπ.). Πώς παίρνετε τέτοιου είδους πληροφορίες;*

Γ.Π.: Υπάρχουν αρκετές διεθνείς ιστοσελίδες οι οποίες παρέχουν όλες αυτές τις πληροφορίες δωρεάν. Αρκετοί όμως από εμάς διαθέτουν χρήματα για να αγοράσουν χάρτες, για παράδειγμα, οι οποίοι τους βοηθούν να κάνουν ακόμα ρεαλιστικότερες τις πτήσεις τους. Το μεγάλο παράπονό μας είναι ότι, σε αντίθεση με Υπηρεσίες Πολιτικής Αεροπορίας άλλων ευρωπαϊκών χωρών, η ελληνική Υ.Π.Α. είναι πολύ πίσω σε θέματα πληροφόρησης και η ιστοσελίδα της στο Διαδίκτυο είναι φτωχού περιεχομένου, τη στιγμή που υπηρεσίες άλλων χωρών δίνουν δωρεάν χάρτες και ανανεώσεις από τις ιστοσελίδες τους.

Κ.Μ.: Ως χειριστής με P.P.L. βοηθήθηκα λίγο περισσότερο στο να ξέρω πού θα ψάξω για να βρω αυτό που θέλω. Ομως, το 99% αυτών που βρήκα, το έμαθα μέσα από τις mailing lists και το forum του

Το FlightSim.gr αποτελεί τον κόμβο των Ελλήνων flight simmers αφ' ενός για να έρθουν σε επικοινωνία, αφ' ετέρου για να λύσουν απορίες και να βρουν πληθώρα προγραμμάτων και add-ons για σχετικά games.

FlightSim.gr από άλλους simmers. Το 90% αυτών που χρειάζεται ένας εικονικός πιλότος μπορεί να το βρει στο Διαδίκτυο και το άλλο 10% να το αγοράσει, χωρίς όμως αυτό να είναι απαραίτητο. Εστω και το 70% να βρει, απολαμβάνει την εξομοίωση στο έπακρο. Με ένα PC P-III (καλύτερα P-4) και ένα headset (μικρόφωνο - ακουστικά) είναι μέσα στις απαιτήσεις.

***PCM:** Από την εμπειρία σας στους flight simulators, βλέπετε να υπάρχει ανταπόκριση από τους Ελληνες flight simmers; Με άλλα λόγια, οι Ελληνες gamers ασχολούνται με τους αεροπορικούς εξομοιωτές;*

Γ.Π.: Δεν νομίζω ότι μπορούμε να αναφέρουμε ποσοστά. Αποψή μου είναι ότι όποιος θέλει να ασχοληθεί και έχει πραγματικά μεράκι, θα το κάνει και θα βρει ό,τι ζητά στο Internet.

***PCM:** Πείτε μας λίγα λόγια για τις ελληνικές virtual airlines. Μπορείτε να αναφέρετε μερικές από αυτές;*

Κ.Μ.: Υπάρχουν αρκετές ελληνικές virtual airlines (VA) πέραν της OAV, όπως η Aegean Seagull, η Aegean Airlines Virtual και κάποιες άλλες. Η Aegean Seagull είναι αρκετά καλή εταιρεία, με πολύ καλή οργάνωση, όπως και η Aegean, μόνο που η τελευταία είναι περισσότερο χαλαρή σε κάποιους κανόνες. Μαζί με την OAV είναι οι τρεις καλύτερες εταιρείες.

Γ.Π.: Η πρώτη VA στην Ελλάδα ήταν η OAV. Εν συνεχεία παρουσιάστηκαν οι υπόλοιπες. Κάθε VA έχει τις δικές της προδιαγραφές, για παράδειγμα η OAV ασχολείται μόνο με τις on-line πτήσεις, ενώ άλλες δεν εμπλέκονται καθόλου. Γι' αυτό δεν πρέπει οι simmers να μπερδεύουν τις on-line πτήσεις με τις VA.

***PCM:** Υπάρχει συνεργασία με flight simmers από το εξωτερικό και πώς βλέπουν την ελληνική παρουσία στο χώρο αυτό;*

Κ.Μ.: Σε επίπεδο δημιουργίας scenery design ή αεροπλάνων υπάρχει κάποια συνεργασία μέσω των παγκόσμιων fora, σε επίπεδο ανταλλαγής πληροφοριών για τις λεπτομέρειες του αεροπλάνου ή του αεροδρομίου. Απόδειξη του πόσο ανεπτυγμένη είναι η ελληνική κοινότητα είναι το γεγονός ότι ένα πρόγραμμα, το ServInfo, το οποίο σου δείχνει ποιος πιλότος είναι on-line, ποιος ελεγκτής είναι διαθέσιμος εκείνη τη στιγμή κ.λπ., είναι ελληνικό, του Μιχάλη Φραντζεσκάκη, και χρησιμοποιείται παγκοσμίως.

Στέλιος Διαμαντής: Στον τομέα των on-line πτήσεων, η ελληνική κοινότητα είναι από τις καλύτερες παγκοσμίως, σε επίπεδο τόσο εικονικών πιλότων και ελεγκτών όσο και οργάνωσης. Ακόμη, ένα με δύο scenery και μερικά αεροπλάνα σχεδιασμένα από Ελληνες χρησιμοποιούνται -αν μου επιτραπεί ο όρος- ως βιτρίνα σε ξένα flight sim sites.

***PCM:** Συνεργάζεστε με πραγματικές αεροπορικές εταιρείες ή αεροπορικούς οργανισμούς;*

Σ.Δ.: Σε επίπεδο εταιρείας, όχι. Τις περισσότερες φορές δεν χρειάζεται, διότι γνωρίζουμε τι πρόκειται να γίνει προτού οι ίδιοι οι οργανισμοί το ανακοινώσουν!

Κ.Μ.: Μαθαίνουμε πληροφορίες, αλλά όχι επισήμως από κάποιον φορέα.

Γ.Π.: Ολοι έχουμε κάποιον γνωστό, ο οποίος μας δίνει πληροφορίες, αλλά όχι επίσημα.

ΤΟ FLIGHTSIM.GR

(www.flightsim.gr)

Το FlightSim.gr είναι το απόλυτο ελληνικό flight sim portal. Αποτελεί τον κόμβο των Ελλήνων flight simmers αφ' ενός για να έρθουν σε επικοινωνία, αφ' ετέρου για να λύσουν απορίες, να βρουν πληθώρα προγραμμάτων και add-on σχετικά με το MS Flight Simulator, αλλά και άλλους τίτλους όπως το FLY ή το X-plane. Τι να πρωτοαναφέρουμε; Την πληθώρα αεροπλάνων από όλες τις ελληνικές αεροπορικές εταιρείες (εικονικές και μη), τα patches και utilities, τα προγράμματα πλοήγησης, τα ελληνικά scenery;
Ακόμη, θα βρείτε ειδήσεις και νέα από την πραγματική αεροπορία, πληροφορίες αεροδρομίων, ραδιοβοηθήματα (NAVAIDS), τον καιρό (METAR), την αεροπορική αλφάβητο, πληροφορίες από ατυχήματα, ακόμα και multimedia με ηχητικές αναπαραστάσεις και βίντεο. Θέλετε κι άλλα; Ολα τα τεχνικά χαρακτηριστικά των αεροσκαφών που πετούν με τα ελληνικά χρώματα, φωτογραφίες και screenshots και, φυσικά, links αλλά και πληροφορίες για τις on-line πτήσεις.

ΜΕΡΟΣ ΙΙ: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΣΤΕΛΙΟ ΔΙΑΜΑΝΤΗ ΓΙΑ ΤΟ FLIGHTSIM.GR


Στέλιος Διαμαντής

PC Master: *Πώς ξεκίνησε η ιδέα του FlightSim.gr;*

Στέλιος Διαμαντής: Εκτός βέβαια από την αγάπη για τα FS και την αεροπορία, έπαιξε σημαντικό ρόλο η βασική ανάγκη επικοινωνίας με άλλους οπαδούς των flight sims. Αυτή η ανάγκη δημιούργησε το Web site, το οποίο αρχικά περιελάμβανε μικρά αρχεία add-on για την Ελλάδα. Επειτα ξεκίνησε η greek FS list ανακοινώσεων διάφορων νέων του site για updates κ.λπ. Η λίστα αυτή ξαφνικά μετετράπη σε λίστα συζητήσεων και έτσι ξεκίνησαν όλα και το site πήρε τη μορφή που έχει σήμερα.

PCM: *Χρειάζεται πολύς χρόνος και ενασχόληση για τη συντήρησή του;*

Σ.Δ.: Αναλόγως. Υπάρχουν περίοδοι που δεν απαιτείται χρόνος, αλλά και περίοδοι που σπαταλώ πολύ από τον ελεύθερο χρόνο μου, όπως όταν βγαίνουν καινούρια αεροπλάνα ή updates, τα οποία χρειάζεται να ανέβουν στον server, να μπουν τα σχόλια και να τραβηχτούν τα screenshots. Σε γενικές γραμμές, η ενημέρωση του site είναι αυτή που απαιτεί αρκετό χρόνο.

PCM: *Τι χρήσιμο θα μπορούσαν να βρουν στο site ένας flight simmer αλλά και ένας απλός χρήστης, ο οποίος δεν ασχολείται με τους αεροπορικούς εξομοιωτές;*

Σ.Δ.: Στο site μπορεί να βρει κανείς οτιδήποτε έχει κυκλοφορήσει στην Ελλάδα, αλλά και κάποια στοιχεία για τις πτήσεις γενικότερα. Ακόμη, μπορεί να βρει όλα τα ελληνικά αεροπορικά νέα, ενώ υπάρχει και ειδικό forum για την αεροπορία στην Ελλάδα. Ενα άλλο σημαντικό κομμάτι του site είναι τα αεροπορικά multimedia. Δύσκολα θα βρείτε συσσωρευμένα τόσα βίντεο και ήχους σε άλλα sites. Για παράδειγμα, το δυστύχημα της Sudan Air, τις συνομιλίες του πύργου με τους πιλότους, το χρονικό κ.λπ. δεν θα τα βρείτε πουθενά αλλού. Επίσης, θα βρείτε αεροπλάνα που πετούν στη χώρα μας, αλλά και εκείνα που δεν πετούν πλέον.

PCM: *Υπάρχει συνεργασία με αντίστοιχα sites του εξωτερικού;*

Σ.Δ.: Συγκεκριμένη συνεργασία δεν υπάρχει για τον απλούστατο λόγο ότι το site είναι αμιγώς ελληνικό. Αφορά στο ελληνικό flight simming κομμάτι και μόνο. Παρόλα αυτά, έχουμε αρκετά μέλη από το εξωτερικό και τα έχουμε βοηθήσει να καταλάβουν κάποια πράγματα, διότι το site δεν περιλαμβάνει παράρτημα στα αγγλικά.

ΤΟ SITE ΤΟΥ HELLENIC VIRTUAL AREA CONTROL CENTER
(http://avsim.com/greece/hvacc/)

Η απόλυτη πηγή των on-line πτήσεων. Αυτή η φράση αντικατοπτρίζει απόλυτα το τι πρεσβεύει το site του HvACC. Θα βρείτε πληθώρα πληροφοριών για όλα τα θέματα που αφορούν στις on-line πτήσεις, πώς να ενταχθείτε σε αυτές, ποιοι οργανισμοί υπάρχουν και πώς μπορείτε να πετάξετε on-line με πιλότους από όλο τον κόσμο. Αν δεν γνωρίζετε πολλά πράγματα γύρω από αυτές, αυτό είναι το site που πρέπει να επισκεφθείτε. Υπάρχουν πολλά freeware προγράμματα τα οποία θα σας χρησιμεύσουν, links που θα μπορέσετε να επισκεφθείτε για να μάθετε πώς να πετάτε on-line και, φυσικά, tutorials στα ελληνικά, τόσο για τις βασικές αρχές αεροναυτιλίας όσο και για τους κανόνες επικοινωνίας με τους ελεγκτές εναέριας κυκλοφορίας.

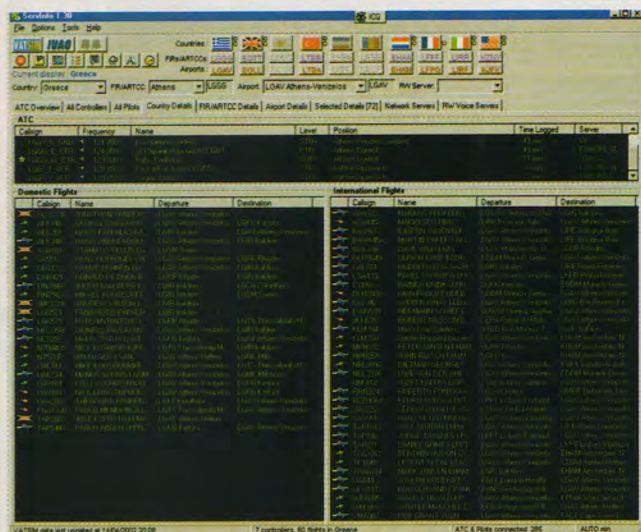


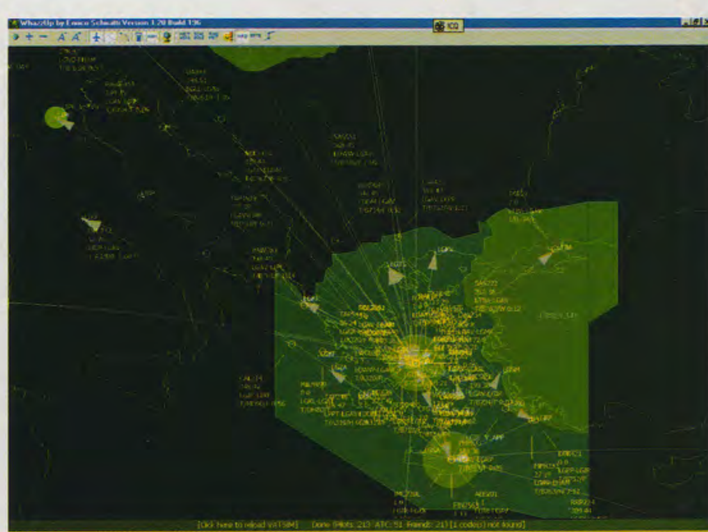
Οι on-line πτήσεις δεν είναι τίποτε άλλο από ένα multiplayer περιβάλλον, με τη διαφορά ότι εκεί υπάρχει ένας κόσμος παράλληλος με τον πραγματικό. Οπως και στην πραγματικότητα, έτσι και εδώ υπάρχει ένας οργανισμός, ένα παγκόσμιο δίκτυο, η VATSIM, μέσα από την οποία πραγματοποιούνται οι on-line πτήσεις και όλα τα virtual area control centers είναι συνδεδεμένα σε αυτήν, όπως η Υ.Π.Α. κάθε χώρας είναι ενταγμένη στα αντίστοιχα δίκτυα. Αποκτώντας έναν κωδικό και οπλισμένοι με την απαραίτητη γνώση, μπορείτε να πετάξετε on-line από το ένα σημείο του κόσμου στο άλλο, να καθοδηγείστε από κάποιο χρήστη-ελεγκτή και μαζί σας να κάνουν το ίδιο και άλλοι πιλότοι. Ετσι, λοιπόν, το Flight Simulator αποκτά τη ζωντάνια που του λείπει όταν πετάς off-line. Εδώ εξομοιώνεται η αεροπορική πραγματικότητα και αυτή είναι η διαφορά με άλλα multiplayer games. Σε αυτό το σημείο ξεπερνάμε το όριο του απλού gaming. Οσοι είστε λάτρεις των flight sims, ρίξτε μια ματιά σε αυτόν τον κόσμο. Αξίζει τον κόπο!

ΜΕΡΟΣ ΙΙΙ: HELLENIC VIRTUAL AREA CONTROL CENTER

PCM: *Πείτε μας δυο λόγια για τις on-line πτήσεις.*

Κ.Μ.: Θα ξεκινήσω από τρεις λέξεις: ύστατος ρεαλισμός εξομοίωσης! Υπάρχουν τρεις κλάδοι στην πραγματική αεροπορία, οι οποίοι φυσικά ισχύουν και στα flight simulator. Ο πρώτος είναι ο Aviate, δηλαδή να μάθεις να πετάς σωστά το αεροπλάνο, ο δεύτερος ο Navigate, να μπορείς να πλοηγείσαι σωστά με τη χρήση των οργάνων και, τέλος, ο Communicate, δηλαδή η επικοινωνία. Οταν κάποιος αγοράζει το MS Flight Simulator, πρώτα πετά off-line και μαθαίνει τους δύο πρώτους κλάδους και εν συνεχεία υπεισέρχεται στον παράγοντα επικοινωνία. Σε αυτό το σημείο ξεκινούν οι on-line πτήσεις. Δηλαδή, αντί να πετάς μόνος σου, συνδέεσαι σε ένα παγκόσμιο κοινό δίκτυο, πετάς μαζί με άλλους χρήστες και καθοδηγείστε από τους ελεγκτές εναέριας κυκλοφορίας. Ενα άλλο σημαντικό σημείο είναι πως όταν πετάς on-line, αντιμετωπίζεις τις πραγματικές καιρικές συνθήκες της εκά-





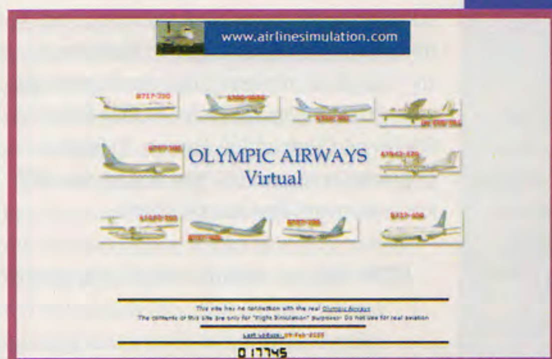
στοτε περιοχής. Τα πάντα λειτουργούν ακριβώς όπως και στην πραγματικότητα.

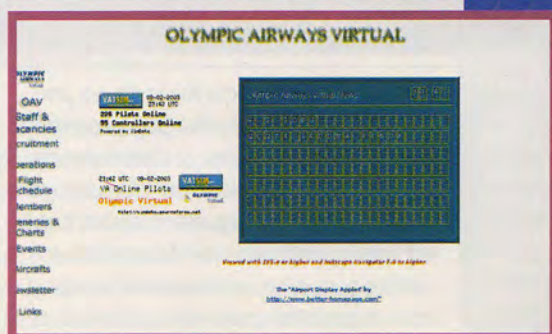
PCM: *Πώς ξεκίνησε η δημιουργία του ελληνικού εικονικού εναέριου ελέγχου κυκλοφορίας;*

Κ.Μ.: Όλα ξεκίνησαν από το παγκόσμιο δίκτυο της SATCO. Σιγά-σιγά κάθε χώρα άρχισε να αναπτύσσει το δικό της δίκτυο και εν συνεχεία δημιουργήθηκε το SATCO Europe. Στην Ελλάδα μαζευτήκαμε μια ομάδα ανθρώπων και δημιουργήσαμε το GrvACC, το οποίο αργότερα μετονομάστηκε σε HvACC, που με τον καιρό αναπτύχθηκε.

PCM: *Μπορεί κάποιος που έχει λίγες ή καθόλου γνώσεις γύρω από τις πτήσεις και την αεροπορία να ασχοληθεί και να πετάξει on-line και πώς γίνεται η εκπαίδευση;*

Γ.Π.: Βεβαίως και μπορεί, αρκεί να επισκεφθεί το site του HvACC, όπου θα βρει πολύ υλικό για να μπορέσει να μάθει κάποια βασικά πράγματα. Υπάρχουν επίσης οι on-line εκπαιδευτικές βραδιές, όπου μπορεί να έρθει σε επικοινωνία με τους εκπαιδευτές και να λύσει γρήγορα κάποιες απορίες, αλλά αυτό πρέπει να το επαναλάβει κάποιες φορές και να μελετήσει κάποια tutorials. Με το διάβασμα και την παρακολούθηση των εκπαιδευτικών βραδιών μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα, περίπου 2-3 μήνες, θα μπορέσει να πετά στις on-line πτήσεις και να πλησιάσει σε υψηλό ποσοστό τις διαδικασίες που ακολουθούν οι πραγματικοί πιλότοι. Υπάρχουν και πιο εξελιγμένες βραδιές εκπαίδευσης πάνω σε συγκεκριμένους τύπους αεροσκαφών, που γίνονται από πραγματικούς πιλότους της πολιτικής αεροπορίας, οι οποίοι δίνουν τις γνώσεις και τα φώτα τους σε όλους εμάς που θέλουμε να μάθουμε κάποια πράγματα παραπάνω για συγκεκριμένους τύπους αεροσκαφών. Για τους ελεγκτές είναι λίγο πιο δύσκολη η διαδικασία, διότι περιλαμβάνεται και γραπτή αξιολόγηση. Υπάρχουν διάφορες βαθμίδες, όπως μαθητής, junior και senior controller, και φτάνουν μέχρι και τον senior instructor, βαθμό όμως που κατέχουν μόνο οι πραγματικοί ελεγκτές εναέριας κυκλοφορίας. Όλα αυτά γίνονται υπό το πρίσμα της VATSIM. Κάθε χώρα έχει αναπτύξει το δικό της δίκτυο και έχει την αποκλειστική δικαιοδοσία για την εκπαίδευση τόσο των εικονικών πιλότων όσο και των ελεγκτών εικονικής εναέριας κυκλοφορίας.





ΤΟ SITE ΤΗΣ OLYMPIC AIRWAYS VIRTUAL

(http://www.avsim.com/hangar/air/oav/)

Προτού αναφερθούμε στην OAV, θεωρούμε σκόπιμο να διευκρινίσουμε τι είναι οι virtual airlines γενικότερα. Οι VA δεν είναι τίποτε άλλο από μία ομάδα ανθρώπων που εξομοιώνουν σε επίπεδο πτήσεων και δρομολογίων τις πραγματικές αεροπορικές εταιρείες. Ορισμένες VA φέρουν φανταστικά ονόματα, ενώ άλλες προσπαθούν να εξομοιώσουν τις πραγματικές, όπως η Olympic Airways Virtual, η οποία εξομοιώνει την Ολυμπιακή Αεροπορία και Αεροπλοΐα. Με αυτό τον τρόπο δίνεται ένα κίνητρο στο χρήστη να πετά σε ένα συγκεκριμένο δρομολόγιο και όχι απλώς να ανοίγει το Flight Simulator και να κόβει βόλτες πάνω από την Ακρόπολη.

Αν επισκεφθείτε το site της OAV θα δείτε ποιοι την απαρτίζουν και ποιος είναι ο σκοπός της. Μπορείτε επίσης να δείτε το στόλο της και να κατεβάσετε αεροπλάνα, της Ολυμπιακής πάντα, για το Flight Simulator. Φυσικά, συμπληρώνοντας τη σχετική φόρμα, μπορείτε να γίνετε κι εσείς μέλη, αν θέλετε να μπείτε στο πετσί του ρόλου των πιλότων του εθνικού αερομεταφορέα μας.

PCM: *Για να μπορέσει κάποιος να συμμετέχει στις δραστηριότητες του HvACC τι χρειάζεται σε ό,τι αφορά τις γνώσεις και τα προγράμματα και πού μπορεί να βρει αυτό το υλικό;*

Γ.Π.: Το πρώτο που πρέπει να κάνει είναι να επισκεφθεί το site του HvACC, το οποίο είναι ένα από τα πιο πλήρη στις on-line πτήσεις και το μεγαλύτερο μέρος του έχει δημιουργήσει ο Βαγγέλης Χασιώτης. Εκεί θα βρει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες. Στη συνέχεια πρέπει να πάρει έναν κωδικό από το δίκτυο της VATSIM και να διαθέτει το MS Flight Simulator 98/200x, μικρόφωνο/ακουστικό, και τουλάχιστον έναν Pentium III. Από add-on προγράμματα χρειάζεται το Squawk Box, το οποίο αναλαμβάνει να συνδέσει το MS Flight Sim με το υπόλοιπο δίκτυο ούτως ώστε να σε βλέπουν οι ελεγκτές και οι υπόλοιποι πιλότοι, το Roger Wilco για τη φωνητική επικοινωνία και το ServInfo. Υπάρχουν και κάποια άλλα μικρά αρχεία που μπορεί να βρει κάποιος στο site. Το σημαντικό όμως είναι πως όλα αυτά τα προγράμματα παρέχονται απολύτως δωρεάν.





PCM: *Είναι γνωστό ότι συμμετέχετε και στο οργανωτικό κομμάτι του HvACC, με πολλά καθήκοντα ο καθένας. Πώς καταφέρνετε και ασχολείστε τόσο ενεργά, τη στιγμή που ο καθένας έχει τη δουλειά του και τις κοινωνικές υποχρεώσεις του; Εχετε καθόλου ελεύθερο χρόνο;*

Γ.Π.: Αυτή είναι και δική μας απορία! Αν αγαπάς όμως κάτι, έστω και πέντε λεπτά αν ασχοληθείς, προσφέρεις στην υπόλοιπη ομάδα.

Κ.Μ.: Η αλήθεια είναι ότι θυσιάζουμε πολύ από τον ελεύθερο χρόνο μας, κυρίως ασχολούμενοι με τα sites. Ωστόσο, με αυτόν τον τρόπο βοηθάμε άλλους χρήστες. Σήμερα όμως είμαστε εμείς, αύριο θα είναι κάποιοι άλλοι.

PCM: *Η προσομοίωση των κανόνων αεροπορικής ραδιοναυτιλίας αλλά και των πτήσεων είναι υψηλού βαθμού;*

Κ.Μ.: Αν μιλήσουμε με νούμερα, κυμαίνεται από 50% έως 100%. Είναι απαραίτητο όμως να γνωρίζουν οι χρήστες κάποιους βασικούς κανόνες που απαιτούνται για να γίνονται σωστά οι πτήσεις. Γι' αυτό όσοι δεν γνωρίζουν κάποια πράγματα και θέλουν να ασχοληθούν, τους παρακαλούμε να έρθουν για εκπαίδευση για να υπάρξει επικοινωνία και να φτάσουν στο 100% του ρεαλισμού.

Γ.Μ.: Υπάρχουν εικονικοί πιλότοι που αγγίζουν τα όρια της πραγματικότητας, αλλά είναι και στην αληθινή ζωή πιλότοι, υπάρχουν εκείνοι οι οποίοι έχουν ασχοληθεί και μελετήσει πολύ και φτάνουν στο 90%, υπάρχουν και εκείνοι που γνωρίζουν πώς να πετάξουν ένα αεροπλάνο, αλλά δεν έχουν εμβαθύνει, οπότε είναι στο 50%. Αν ασχοληθούν, όμως, θα φτάσουν κι εκείνοι σε υψηλά επίπεδα. Οσον αφορά στους ελεγκτές, ειδικά στις υψηλότερες βαθμίδες, φτάνουν όλοι στο 100%, διότι το κάνουν από χόμπι και ακολουθούν κατά γράμμα το βιβλίο, σε αντίθεση με τους πραγματικούς ελεγκτές οι οποίοι ως επαγγελματίες είναι κάπως πιο χαλαροί, χωρίς να σημαίνει ότι δεν κάνουν καλά τη δουλειά τους.

PCM: *Αντιμετωπίζετε προβλήματα σύνδεσης με το Internet, μια και οι γραμμές δεν έχουν ακόμα αναβαθμιστεί;*

Γ.Π.: Σε γενικές γραμμές όχι. Προσωπικά δεν μου έχει τύχει κάτι, ωστόσο σε χρήστες που χρησιμοποιούν modem συχνά κόβεται η σύνδεση και ενώ πετούν, ξαφνικά τους βλέπουμε να χάνονται από τα ραντάρ. Αν αυτό συμβεί σε ελεγκτή την ώρα που εγώ, για παράδειγμα, πετώ πάνω από τη Σκιάθο και κατά τη διάρκεια της επανασύνδεσης βρίσκομαι πάνω από την Εύβοια, τότε θα με "πιάσει" πάνω από την Εύβοια. Αν ο ελεγκτής δεν μπορεί να επανασυνδεθεί, τότε οι υπόλοιποι συνεχίζουμε με ιδίαν ναυτιλία. Κάτι τέτοιο γίνεται και στην πραγματικότητα. Αν, για παράδειγμα, πάθει βλάβη ο ασύρματος, ο πιλότος προσεγγίζει με τα όργανα του αεροσκάφους του και μόλις έρθει σε οπτική επαφή με τον πύργο ελέγχου, ο τελευταίος με φωτεινά σήματα καθοδηγεί το αεροσκάφος.

PCM: *Τι ακριβώς είναι τα Fly-ins που οργανώνει το HvACC;*

Κ.Μ.: Fly-In έχουμε όταν συγκεντρώνονται πολλοί χρήστες σε μία περιοχή, στη συγκεκριμένη περίπτωση στην Ελλάδα. Οι ελεγκτές έχουν οργανωθεί έτσι ώστε να καλύψουν την αναμενόμενη αυξημένη κίνηση. Κατά το Fly-In, το οποίο έχει διαφημιστεί από πριν, πολλά αεροσκάφη κινούνται από και προς στην Ελλάδα σε ένα προκαθορισμένο χρονικό διάστημα, δημιουργώντας έτσι μια ρεαλιστική εξομοίωση του όγκου της εναέριας κυκλοφορίας μίας κανονικής ημέρας του ελληνικού εναέριου χώρου.



ΜΕΡΟΣ IV: OLYMPIC AIRWAYS VIRTUAL

***PCM:** Θα θέλαμε να μας πείτε λίγα λόγια για την Olympic Airways Virtual και το ξεκίνημά της.*

Γ.Π.: Ξεκινήσαμε 4-5 άτομα, όλοι φίλοι. Σιγά-σιγά αναπτύξαμε το site και το κρατήσαμε ενεργό για περίπου 14 μήνες, πραγματοποιώντας on-line και off-line πτήσεις. Είχαμε περίπου 350 μέλη, 40 από τα οποία ήταν ενεργά. Πριν από λίγο καιρό αναστείλαμε για κάποιο διάστημα τη λειτουργία του για αναδιοργάνωση, αλλά από την 1-1-2003 είναι και πάλι σε λειτουργία.

***PCM:** Πώς μπορεί ένας χρήστης να γίνει μέλος της;*

Γ.Π.: Πολύ απλά, μπαίνει στο site της OAV και συμπληρώνει τη σχετική φόρμα.

***PCM:** Υπάρχει κάποια ιεραρχία ανάμεσα στους virtual πιλότους; Αν κάποιος ανέβει, ποια είναι τα προνόμιά του;*

Γ.Π.: Οπως και στην πραγματικότητα, υπάρχει κάποια ιεραρχία, η οποία καθορίζεται από το πλήθος των ωρών πτήσεων που έχει καθένας στο ενεργητικό του. Οι εικονικοί πιλότοι ανεβαίνουν βαθμούς και αναλόγως του βαθμού τους μπορούν να πετάξουν με καλύτερα αεροσκάφη.

***PCM:** Ποιον flight simulator τίτλο χρησιμοποιεί η OAV;*

Γ.Π.: Το Flight Simulator της Microsoft.

***PCM:** Συμμετέχετε στις on-line πτήσεις;*

Γ.Π.: Οι ώρες πτήσεις των εικονικών πιλότων καταγράφονται μόνο αν γίνονται on-line. Η καταγραφή γίνεται από τη VATSIM, το παγκόσμιο δίκτυο.

Κ.Μ.: Από τη στιγμή που θα πετάξει κάποιος on-line, η πτήση του αυτομάτως καταγράφεται από τη VATSIM και ανά πάσα στιγμή μπορείς να δεις και να παρακολουθείς τη virtual καριέρα σου.

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΝΟΝΤΑΣ

Είμαι βέβαιος πως ορισμένοι από εσάς, διαβάζοντας το αφιέρωμά μας, θα απογοητευτούν θεωρώντας ότι είναι αδύνατον να πετάξουν on-line. Σας βεβαιώ όμως ότι δεν είναι τόσο δύσκολο. Το μόνο που χρειάζεται είναι υπομονή και διάβασμα όλων των tutorials και οδηγιών από τα sites που παρουσιάσαμε. Επίσης, πρέπει να ξέρετε ότι ακόμη κι αν κάνετε κάποιο λάθος, οι εκπαιδευτές ή οι υπόλοιποι virtual πιλότοι δεν πρόκειται να σας επικρίνουν, αντίθετα θα σας ενθαρρύνουν να συνεχίσετε την προσπάθειά σας και να ανακαλύψετε πού κάνατε λάθος. Μέσα από τα sites αυτά και την ελληνική flight sim κοινότητα σας δίνεται η δυνατότητα να μπείτε σε έναν ξεχωριστό, virtual αεροπορικό κόσμο και στο πετσί του ρόλου ενός πιλότου ή ενός ελεγκτή εναέριας κυκλοφορίας. Αρκούν μία σύνδεση στο Internet και κάποιο flight sim όπως το MS Flight Simulator ή το Fly. Τα υπόλοιπα προγράμματα είναι freeware. Μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά στο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master", όπου θα βρείτε όλα τα απαιτούμενα προγράμματα για τις on-line πτήσεις. PC

ΧΡΗΣΙΜΑ LINKS

- **VATSIM - www.vatsim.net:** Το site μέσα από το οποίο μπορείτε να πάρετε κωδικό για να συμμετέχετε στις on-line πτήσεις.
- **AVSIM - www.avsim.com:** Ενα από τα καλύτερα sites με πολλά add-ons, scenery και πληροφορίες για τα flight sims.
- **FLIGHTSIM.COM - www.flightsim.com:** Αλλο ένα πολύ καλό flight sim site.
- **ASRC - www.asrc.info:** Ενα site που παρουσιάζει ένα νέο πρόγραμμα για ελεγκτές εναέριας κυκλοφορίας, το οποίο αναμένεται να φέρει την επανάσταση στο χώρο αυτό.
- **TED' HOME PAGE - users.hol.gr/~kted/:** Ενα ακόμη καλό ελληνικό site για scenery και όχι μόνο.
- **AEGEAN SEAGULL VIRTUAL - www.aegeanseagull.150m.com:** Ακόμη μία ελληνική VA.
- **AEGEAN AIRLINES VIRTUAL - http://users.forthnet.gr/ath/perkmet:** Μία ελληνική VA, η οποία εξομοιώνει την Aegean Airlines.



Η επικοινωνία crypto βλέπει & μιλάει

telecommunication

MODEMS USB/RS 232/PCI
ISDN TAs USB/PCI





telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video

multimedia

WEB CAMERAS
DUAL CAMERAS
DIGIDAL CAMERAS
TV TUNERS









telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video

audio-video

MP3 PLAYER
DVD PLAYER







Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 http://www.crypto.gr

τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:



τηλ 0105386000



τηλ 08001140000



τηλ 0103838795



τηλ 0103840243



τηλ 0103301031



τηλ 0105703100



τηλ 08001130000



τηλ 080111150000



τηλ 08001111000

www.homenet.gr **ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0106017630 **ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ** •COSMOS 0103835200 •FUTURE 0103300036 •GLOBE ONE 0108660800 •INFOSUPPORT 0108643395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ 0105200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ 0103843636 •KEL COMPUTERS 0108238170 **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ** •PT COMPUTERS 0107473448 •PROGRESS SOLUTION 0106990549 **ΓΛΥΦΑΔΑ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0108945527 **ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109607290 **ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ** •PC WORKS 0109936811 **ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ** •ZENITEC COMPUTERS 0109945195 **ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ** •ΗΧΟΣ 0104082761 **ΚΟΛΩΝΟΣ** •FREE BYTES 0105132673 **ΜΑΡΟΥΣΙ** •ΔΙΟΔΟΣ 010 8050178 **Ν.ΚΟΣΜΟΣ** •ΑΛΙΚΑΝΙΩΤΗΣ Α. ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ 0109024485 •MSYSTEMS 0109246280 **Ν. ΣΜΥΡΝΗ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109317920 **Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ** •DIMM-NET 0102526909 **ΝΙΚΑΙΑ** •PROGRES SOLUTION 0104953600 **ΠΑΓΚΡΑΤΙ** •OPTION COMP 0107521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ 0107562524 **Π.ΦΑΛΗΡΟ** •UNLIMITED 0109818288 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0105782260 •NSG COMPUTERS 0105769798 •PROGRESS SOLUTION 0105705100 **ΧΑΛΑΝΔΡΙ** •AMMOS COMPUTERS 0106756381 **ΨΥΧΙΚΟ** •TECHNICOMER 0106745801 **ΑΓΡΙΝΙΟ** •ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΓΡΙΝΙΟΥ 0641039213 **ΒΟΛΟΣ** •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 0421056949 •TELECOM CLUB 0421076777 •ΚΥΡΙΑΖΗ-ΤΣΙΑΝΤΑΚΗ Ο.Ε. 0421082450 **ΔΟΜΟΚΟΣ** •ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ-ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΥ Ο.Ε. 0232022027 **ΔΡΑΜΑ** •ΛΑΓΑΚΗΣ 0521022225 **ΕΔΕΣΣΑ** •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ 0381021888 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •UNICOMP 0810255655 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** •PROGRESS SOLUTION 0310555911 •ZERO ONE 0310328728 •UNIQUE TECHONOLOGY 0310214800 •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP 0310837063 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ 0531081022 •ASMACOM HELLAS ΕΠΕ 0531083150 **ΛΑΜΙΑ** •ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΔΕΔΟΥΣΗΣ 0231 034796 •STEP COMPUTER 02310621752 **ΛΕΥΚΑΔΑ** •TECHOSHOP COMPUTERS 0645025885 **ΛΗΜΝΟΣ** •PC COM 0254071620 **ΜΥΤΙΛΗΝΗ** •NETWORK COMPUTERS 0251047934 **ΝΑΞΟΣ** •ΝΑΞΟΣ COMPUTERS 0285023800 **ΡΑΦΗΝΑ** •DATA SYSTEM 0294025949 **ΡΟΔΟΣ** •SYNCOM 0241070160 **ΤΗΝΟΣ** •ΚΑΒΟΥΔΗ 0283025678 **ΧΑΛΚΙΔΑ** •S/W H/W TECHNICS 0221022702 **ΧΑΝΙΑ** •PC HOUSE 0821051185 •ΤΟΜΑΔΑΚΗΣ 0821020452 **ΧΙΟΣ** •ΦΟΥΣΦΟΥΚΑΣ Μ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 0271042548

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50 ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60 ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70 ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80 ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90 ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95 ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100 ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Command & Conquer: Generals



104

Μόλις ένα μήνα μετά το preview, ο "μετρ" του Command & Conquer Γιώργος Κυριακός επιστρέφει με την πλήρη παρουσίαση του παιχνιδιού.

Ring 2



116

Το πρώτο Ring ήταν μία εικονική όπερα, βγαλμένη από το έργο του Βάγκνερ. Η συνέχειά του έχει να κάνει με το τελευταίο μέρος του έπους του μεγάλου συνθέτη, εμπνευσμένο από τους μύθους των Βίκινγκς, με το όνομα "Λυκόφως των Θεών".

Splinter Cell

Για πολλούς το Splinter Cell θεωρείται ως το κορυφαίο παιχνίδι δράσης της χρονιάς. Αλλωστε, ανακηρύχθηκε κορυφαίο για το Xbox. Εχει όμως να προσφέρει κάτι νέο στους PC gamers ή θα δούμε πάλι "μία απ' τα ίδια";



110

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Action		
Splinter Cell	110	91%
I.G.I. 2 Covert Strike	128	80%
Battlefield 1942: Road to Rome	140	77%
Adventure		
Ring 2	116	75%
Strategy		
Command & Conquer: Generals	104	86%
Sim City 4	120	87%
Knights of the Cross	124	35%
Kohan: Battles of Ahriman	136	78%
Simulation		
Sim City 4	120	87%
Rallisport Challenge	132	85%

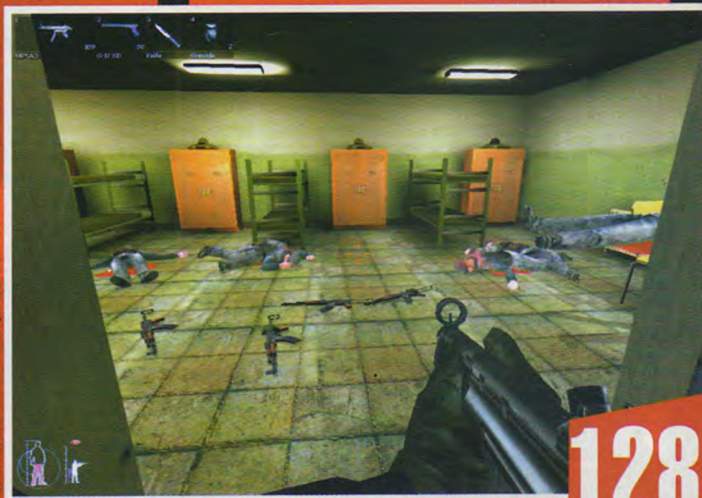
Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 210 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 210 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 210 2445310
- Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 210 6856000
- Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, 15125 Μαρούσι, τηλ.: 210 6151200



Sim City 4

Δεν είναι εύκολο να κουμαντάρεις μια ολόκληρη πόλη! Αν, πάντως, το όνειρο κάποιου είναι να γίνει δήμαρχος, συστήνουμε να αρχίσει τις προπονήσεις στο Sim City 4.



I.G.I. 2 Covert Strike

Δράση και τακτική θα είναι τα όπλα σας για να τα βγάλετε πέρα στη συνέχεια του δημοφιλούς Covert action game.



Knights of the Cross

Ένα παιχνίδι στρατηγικής με θεματολογία από μεσαιωνικές αναμετρήσεις, που μας έρχεται από την Πολωνία.


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

COMMAND & CONQUER GENERALS


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ (ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ) PENTIUM 800MHz INTEL PENTIUM III, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 1,8GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, 32MB 3D ACCELERATOR ΚΑΡΤΑ, DIRECTX 8.1 ΣΕ WINDOWS 98/ME/2000/XP


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

του Γιώργου Κυριακού

Το όνομα του Command & Conquer (C&C) ήταν συνδεδεμένο με λέξεις όπως GDI, Nod, Red Alert, Tiberium, Kane και Yuri, μέχρι που η Electronic Arts Pacific αποφάσισε να δημιουργήσει ένα νέο παιχνίδι, το οποίο δεν θα είχε καμία σχέση με όλα αυτά. Ετσι, γεννήθηκε το Generals, με σκοπό να δώσει μια νέα πνοή στο C&C. Εχοντας αλλάξει σχεδόν όλα τα στοιχεία του C&C, θα καταφέρει το Generals να κρατήσει τους παλιούς οπαδούς της σειράς και ταυτόχρονα να βρει καινούριους;

Ανδρες, πρό-σχή!




Μια έκρηξη κινεζικής πυρηνικής βόμβας και δύο χτυπήματα αμερικανικών Ion Cannons διακοσμούν το οικόπεδο όπου κάποτε ήταν βάση των GLA. Ναι, το ξέρω ότι έχει μείνει ένα κτήριο στα δεξιά... έρχεται όμως το βομβαρδιστικό.

Θετικά



- Απίστευτα γραφικά
- Πολύ καλό balance
- Διασκεδαστικό multiplayer

Αρνητικά



- Σχεδόν ανύπαρκτο σενάριο
- Εύκολο campaign
- Κακή A.I.

Το παιχνίδι τοποθετείται χρονικά γύρω στο έτος 2020, όταν η Αμερική και η Κίνα είναι οι μόνες υπερδυνάμεις στον κόσμο και παλεύουν για την εξολόθρευση του Global Liberation Army (GLA).



Ξέρετε ότι...

...το τελευταίο αντίο είπαν στη Westwood οι απανταχού fans της, όταν κάπου στα τέλη Φεβρουαρίου το site της στο www.westwood.com πέρασε στα χέρια της EA και αλλοιώθηκε εντελώς, ώστε να δείχνει ότι η Westwood δεν υπήρξε ποτέ; Τα γραφεία της θρυλικής πια εταιρείας στο Las Vegas έκλεισαν τις πόρτες τους και αρκετοί υπάλληλοι απολύθηκαν, ενώ όσοι έμειναν, πήραν μετάθεση για το νέο υπερ-στούντιο της EA στο Los Angeles, για το οποίο λίγες πληροφορίες έχουν γίνει γνωστές. Η καταστροφή της Westwood ήταν μια αργή αλλά σταθερή διαδικασία, η οποία ξεκίνησε εδώ και λίγα χρόνια, όταν φήμες ήθελαν τον πρόεδρο αλλά και άλλα κορυφαία στελέχη να έχουν αποχωρήσει από την εταιρεία. Ετσι, η Westwood θα πάει να συναντήσει την Origin, την Bullfrog αλλά και άλλες εταιρείες που "καταβροχθίστηκαν" ολοκληρωτικά από την EA... Στη θέση της θα μείνουν οι αναμνήσεις από τα καλύτερα παιχνίδια της, όπως το Dune 2, το Kyrandia 1, το Lands of Lore και φυσικά, το Command & Conquer. Long live the fighters!



Όταν ανακοινώθηκε η δημιουργία του Generals τον Μάρτιο του 2002, ήμουν επιφυλακτικός καθώς όσο διάβαζα τα νέα features που θα πρόσφερε τόσο μου ερχόταν στο μυαλό η εικόνα ενός "κλώνου" του Warcraft 3. Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό και με το ότι η δημιουργός εταιρεία του δεν θα ήταν η Westwood, οπότε δεν θα συνέχιζε την ιστορία των προηγούμενων C&C, ήταν αρκετό για να με πείσει ότι το Generals δεν έχει κανένα λόγο να φέρει τον τίτλο του C&C. Παρόλα αυτά, το Generals, ως ένα ακόμα Real Time Strategy, έχει ορισμένα καλά στοιχεία, τα οποία το κάνουν να ξεχωρίζει σε κάποιους τομείς. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Generals όχι μόνο δεν συνεχίζει το σενάριο των προηγούμενων C&C, αλλά δεν προσφέρει και κάποια ενδιαφέρουσα ιστορία στον παίκτη. Το παιχνίδι τοποθετείται χρονικά γύρω στο έτος 2020, όταν η Αμερική και η Κίνα είναι οι μόνες υπερδυνάμεις στον κόσμο και παλεύουν για την εξολόθρευση του Global Liberation Army (GLA), ο οποίος ευ-

Αν σας άρεσε...



...τότε παίξτε το Warcraft 3, αν δεν το έχετε ήδη κάνει, καθώς και το Age of Mythology. Και τα δύο είναι εξαίσια RTS, τα οποία όμως δεν διαδραματίζονται στο κοντινό μέλλον όπως το Generals, αλλά προσφέρουν ατελείωτη δράση και διασκέδαση.


Τα φοβερά και τρομερά μεταφερόμενα SCUD launchers των GLA είναι έτοιμα να χτυπήσουν τις κινεζικές δυνάμεις. Μπορούν να εξοπλιστούν και με βιοχημική κεφαλή εκτός από εκρηκτική!



Τα Dragon tanks μπαίνουν κατευθείαν στο "ψητό" απ' ό,τι βλέπετε...



Το αμερικανικό B-52 πετάει προς το στόχο μαζί με τρία A-10, τα οποία πετάνε κι αυτά προς τον ίδιο στόχο. Εχει να γίνει χαμός....

θύνεται για εκατοντάδες τρομοκρατικές επιθέσεις παγκοσμίως. Η ποιότητα των τριών campaigns, με τις συνολικά 21 αποστολές, δεν πλησιάζει ούτε στο ελάχιστο αυτήν του Warcraft 3, αφού οι αποστολές δεν συνδέονται μεταξύ τους οπότε, όπως καταλαβαίνετε, δεν υπάρχει σενάριο που να ξετυλίγεται από αποστολή σε αποστολή. Ανέκαθεν θεωρούσα την έλλειψη σεναρίου σημαντικό μειονέκτημα σε κάθε παιχνίδι και, δυστυχώς, το Generals είναι ένα από αυτά. Και σαν να μην έφτανε αυτό, το campaign είναι αρκετά εύκολο, ακόμη και στο Brutal επίπεδο δυσκολίας, γεγονός που σημαίνει ότι το single player δεν θα σας πάρει πολύ καιρό για να το τελειώσετε...



Fan sites

- www.renegadegenerals.com
- www.cncden.com
- www.cncuniverse.com
- www.planetcnc.com

Το υποτυπώδες story του παιχνιδιού θέλει την Κίνα αρχικά να παλεύει για να κρατήσει της δυνάμεις των τρομοκρατών έξω από τα σύνορά της, κάτι το οποίο τελικά καταφέρνει, αλλά έτσι αναγκάζει τους GLA να προβούν σε πιο καταστροφικές τρομοκρατικές ενέργειες. Ετσι, με όλο αυτό το ψιλομπάχαλο που επικρατεί, η Αμερική "ξυπνάει" από το λήθαργο στον οποίο έχει πέσει και εμπλέκεται στον πόλεμο εναντίον των τρομοκρατών. Ε, δεν είναι δύσκολο να μαντέψετε ποιος νικάει στο τέλος...

ΤΙ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ;

Οπως προαναφέρθηκε, πολλά κλασικά στοιχεία του C&C δεν υπάρχουν στο Generals. Ξεχάστε τα video briefings με τους γνωστούς-άγνωστους ηθοποιούς, το παλιό (και κατ' εμέ καλό) interface, όπου είχες το sidebar δεξιά σου, και πείτε αντίο στα 2D voxel-powered γραφικά. Αντ' αυτών, καλωσορίστε τα in-game cinematics, το command bar και την απίστευτη SAGE 3D μηχανή γραφικών, η οποία εντυπωσιάζει. Αν έχετε δυνατό μηχάνημα και καλή κάρτα γραφικών, να είστε σίγουροι ότι το Generals θα αξιοποιήσει τις δυνατότητές τους στο έπακρο, όταν θα δείτε υδροηλεκτρικά φράγματα να καταρρέουν, πυρηνικούς πυραύλους να σαρώνουν τα πάντα και βομβαρδιστικά να καθαρίζουν εχθρικές γραμμές.

Η προαναφερθείσα μηχανή γραφικών αντικαθιστά επίσης τους ηθοποιούς των



Αλλη μια πανδαισία πυρηνικών κεφαλών. Ε; Τι φωνάζετε; Εγώ δεν υπέγραψα ποτέ καμία συνθήκη...



Μια βάση των GLA γεμάτη άνθρακα (μπλε) και χημικά (πράσινο). Στο επάνω δεξιό μέρος φαίνεται καθαρά το SCUD Storm, που είναι το superweapon των τρομοκρατών.


Η κινεζική αεροπορία που απαρτίζεται από Migs μπορεί να μετατρέψει δάση ολόκληρα σε κάρβουνο με τις βόμβες ναπάλμ της. Οσοι βρίσκονται κοντά στα δέντρα... ατύχησαν.


Τα εφέ του νερού με το σπάσιμο του φράγματος είναι εντυπωσιακά, αρκεί η κάρτα σας να μπορεί να τα... δείξει!

προηγούμενων παιχνιδιών της σειράς, καθώς κάθε αποστολή, μετά το πραγματικά φτωχό briefing που προσφέρει, συνοδεύεται από ένα εντυπωσιακό cinematic φτιαγμένο με τη SAGE engine. Τα cinematics βοηθούν τον παίκτη να "μπει" στο παιχνίδι δείχνοντας αρκετές σκηνές με κλασική χολιγουντιανή δράση και εφέ όπως το πάγωμα του χρόνου και η περιστροφή της κάμερας αλά Matrix.

Η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού κινείται στα ίδια υψηλά επίπεδα με αυτά των γραφικών, καθώς η μουσική δένει απολύτως με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, προσφέροντας ένα διαφορετικό soundtrack για κάθε πλευρά. Οι Αμερικανοί έχουν μια καθαρά "ηρωική" μουσική, που θυμίζει στρατιωτικές ταινίες, ενώ οι πράξεις των GLA συνοδεύονται από ανατολίτικες μελωδίες γεμάτες τουμπερλέκια και λοιπά αραβικά όργανα. Στον τομέα των ηχητικών εφέ ξεχωρίζουν οι απαντήσεις των μονάδων στις εντολές σας, ειδικά αν παίζετε με τους GLA, όπου θα ακούσετε ορισμένες καλές ατάκες. Ο απλός εργάτης κλαψουρίζει συνεχώς για την πολλή δουλειά, παραπονιέται ότι πεινάει, βγάζει κραυγές από το μαστίγωμα (εδώ επιβεβαιώνεται, επιτέλους, ότι ο αρχισυντάκτης μας έχει επαφές με τρομοκρατικές οργανώσεις), ενώ οι υπόλοιπες μονάδες έχουν φωνές που θυμίζουν ψυχοπαθείς, κάτι απολύτως λογικό αφού είναι όλοι έτοιμοι να πεθάνουν σε αποστολές αυτοκτονίας!

ΕΜΠΡΟΣ ΣΤΗ ΜΑΧΗ!

Κάθε νέα τεχνολογία, αναβάθμιση ή μονάδα των 3 αντιμαχόμενων πλευρών βασίζεται μόνο σε μια πρώτη ύλη η οποία ακούει στο όνομα "supplies". Τα supplies εντοπίζονται συγκεντρωμένα σε διάφορα σημεία του χάρτη και για να συλλεχθούν, πρέπει να κατασκευαστεί πρώτα ένα supply center. Από κει βγαίνουν οι μονάδες-συλλέκτες των supplies, οι οποίες διαφέρουν σε κάθε πλευρά όχι μόνο στην εμφάνιση, αλλά και στην τιμή τους, όπως και στο πόσα supplies μπορούν να κουβαλήσουν. Ετσι, οι Αμερικανοί έχουν ελικόπτερα, οι Κινέζοι φορτηγά και οι GLA απλούς εργάτες. Μόλις εξασφαλιστεί μια σταθερή ροή χρημάτων, αρχίζει η κατασκευή της πολεμικής μηχανής κάθε πλευράς.

Οι τάσεις αυτοκτονίας των GLA που προαναφέραμε, υπογραμμίζουν πάνω-κάτω τη βασική φιλοσοφία τους: νίκη, θυσιάζοντας οποιονδήποτε και χρησιμοποιώντας οτιδήποτε. Στις δυνάμεις τους περιλαμβάνονται φορτηγά γεμάτα εκρηκτικά, τρομοκράτες ζωσμένοι με δυναμίτη, ρουκέτες SCUD (ειδική παραγγελία από τη Βαγδάτη), καθώς και... αγροτικά τζιπάκια τύπου DATSUN, που φέρουν ένα πενηντάρι αυτόματο στο πίσω μέρος! Λόγω των σχετικά πρωτόγονων οπλικών συστημάτων τους, οι GLA έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τα κατεστραμμένα μέρη των εχθρικών μονάδων για να ανανεώσουν τα ήδη υπάρχοντα οχήματά τους. Για παράδειγμα, το αγροτικό μπορεί να εξοπλιστεί με κανονάκι αν σταλεί να μαζέψει τα συντρίμμια κάποιου εχθρικού θωρακισμένου! Το ίδιο ισχύει και για το τανκ, ονόματι Marauder, το οποίο έρχεται αρχικά με μόνο μια κάννη αλλά, μαζεύοντας κατεστραμμένα κομμάτια, μπορεί όχι απλώς να ενισχύσει την ήδη υπάρχουσα κάννη, αλλά να προσθέσει και άλλη μία! Αφού οι GLA δεν χρησι-





Ασχημα νέα. Το φράγμα έχει ρωγμές και θα πρέπει να το ρίξουμε για να χτίσουμε καινούριο.



"Τη μπετονιέρα μην παραξηγάς γιατί αυτή σου δίνει για να φας"



μοποιούν καθόλου ανεπτυγμένη τεχνολογία, δεν χρειάζονται ρεύμα για να δράσουν και να συντηρήσουν τις βάσεις τους. Τα αμυντικά κτήριά τους είναι συνεχώς επανδρωμένα από στρατιώτες με αντιαρματικά, οι οποίοι είναι αποτελεσματικότατοι εναντίον οχημάτων αλλά και αεροσκαφών. Τέλος, οι τρομοκράτες δεν έχουν πρόσβαση σε κανένα αεροσκάφος (εξαίρεση αποτελεί το μη ελεγχόμενο μεταγωγικό του 1940 που ρίχνει μία βόμβα άνθρακα κατά παραγγελία), αλλά ό,τι χάνουν σε δύναμη μπορούν να το αναπληρώσουν με την ικανότητά τους να αναπτυχθούν οπουδήποτε στο χάρτη σε χρόνο μηδέν, κάνοντας χρήση των υπόγειων τούνελ, τα οποία όχι μόνο μεταφέρουν μονάδες, αλλά τις κρατάνε κρυμμένες από τα εχθρικά ραντάρ.

Εντελώς αντίθετης φιλοσοφίας είναι οι Αμερικανοί, οι οποίοι διαθέτουν μια σεβαστή δύναμη ξηράς αλλά και την καλύτερη αεροπορία στο παιχνίδι. Μαχητικά Raptors, βομβαρδιστικά Auroras, Stealth fighters αλλά και επιθετικά ελικόπτερα Comanche είναι στη διάθεση κάθε ενδιαφερόμενου που θέλει να εκμεταλλευτεί στο έπακρο την αεροπορία του. Η ανεπτυγμένη αμερικανική τεχνολογία επιτρέπει επίσης το στήσιμο ενός δικτύου από μη επανδρωμένα κατασκοπευτικά αεροσκάφη για την παρακολούθηση του εχθρού από απόσταση ασφαλείας. Η τεχνολογία είναι, όπως πάντα, ακριβή κι έτσι, αν παίζετε με USA, θα βρεθείτε στα πρόθυρα της πτώχευσης αρκετές φορές μέχρι να πάρετε τα πάνω σας. Τα αμυντικά συστήματα των Αμερικανών, όπως και η ικανότητά τους να παρακολουθούν όλες τις εχθρικές κινήσεις, απαιτούν ενέργεια η οποία, εάν διακοπεί, αφήνει τις δυνάμεις εκτεθειμένες σε κάθε είδους επίθεση.

Last but not least, οι Κινέζοι κινούνται στα ίδια πρότυπα με τους Αμερικανούς, μόνο που αυτοί βασίζονται στην τεράστια και ωμή δύναμη του στρατού ξηράς τους. Ειδικά το Overlord Tank είναι το πιο δυνατό τεθωρακισμένο στο παιχνίδι, φέροντας δύο τεράστια κανόνια και έχοντας τη δυνατότητα πρόσθεσης άλλων εξαρτημάτων, όπως ένα αυτόματο gatling! Η δύναμη των βασικών τανκ και του πεζικού αυξάνεται συνεχώς αν κινούνται σε ομάδες, αλ-



λά εκεί όπου οι Κινέζοι κάνουν πραγματικά επίδειξη δύναμης είναι όταν γίνεται χρήση του πυρηνικού πυραύλου, ο οποίος καταστρέφει σχεδόν τα πάντα!

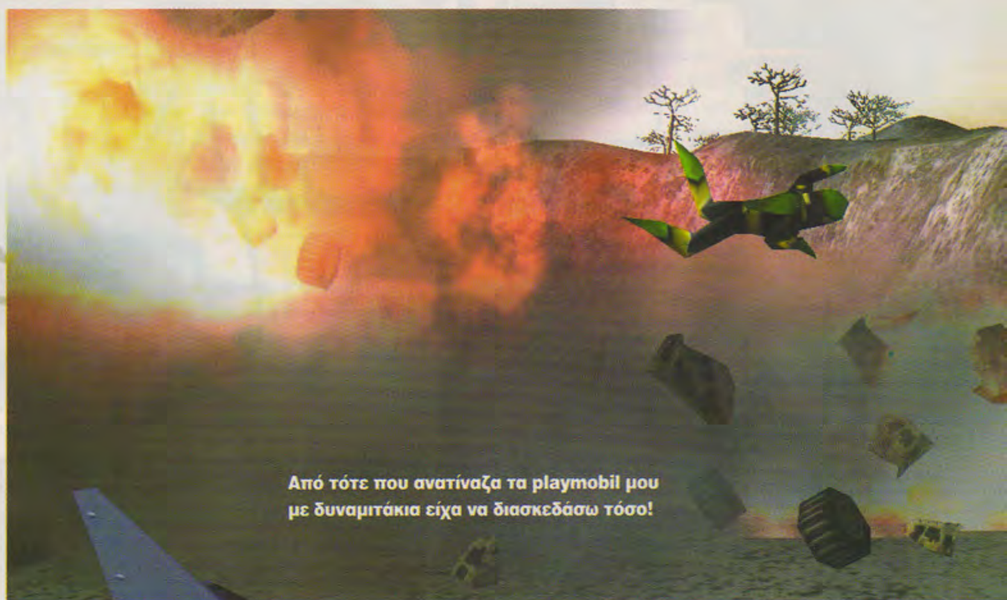
ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ, ΠΡΟΑΓΕΣΤΕ!

Το "ατού" του Generals δεν είναι άλλο από τη δυνατότητα κάθε παίκτη-στρατηγού να κερδίζει ορισμένες ειδικές δυνατότητες-όπλα, οι οποίες ξεκλειδώνονται καθώς προάγεται από στρατηγός ενός αστέρος σε πέντε αστέρων. Καθώς προάγεστε, θα πρέπει να διαλέξετε από μία ποικιλία ειδικών δυνατοτήτων (13 για την ακρίβεια) ποιες θα σας βοηθήσουν περισσότερο. Οι Αμερικανοί μπορούν να διαλέξουν δυνατότητες όπως το A-10 airstrike και το βομβαρδισμό



Πλημμύρισε το ποτάμι πάλι. Πλήρης απουσία του κρατικού μηχανισμού, ενώ οι κάτοικοι ανάστατοι έχουν ήδη εγκαταλείψει το ψαροχώρι. Κάθε χρόνο τα ίδια...

ενός στόχου με B-52, ενώ οι Κινέζοι μπορούν να καλέσουν ένα πανίσχυρο μπαράζ πυροβολικού, αλλά και να ρίξουν μια ηλεκτρομαγνητική βόμβα. Οι τρομοκράτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ειδικές δυνατότητές τους για να παίρνουν χρήματα για κάθε μονάδα και κτήριο που καταστρέφουν ή για να ξεκλειδώσουν μία μονάδα που ονομάζεται hijacker, η οποία κλέβει οποιοδήποτε άλλο όχημα. Καθ' όλη τη διάρκεια της... καριέρας σας στο skirmish ή στο multiplayer, θα μπορέσετε να διαλέξετε μόνο 7 από τις 13 δυνατότητες, οπότε καταλαβαίνετε ότι η επιλογή σας θα πρέπει να βασιστεί στις ανάγκες σας.


Από τότε που ανατίναζα τα playmobil μου με δυναμιτάκια είχα να διασκεδάσω τόσο!

Παρά τις αλλαγές, το gameplay έχει μείνει πιστό στα παλιά C&C, διατηρώντας ορισμένα καλά στοιχεία, όπως τη δυνατότητα να έχεις ταυτόχρονα επιλεγμένες όσες μονάδες θέλεις, αλλά και κάποια άσχημα, όπως το εκνευριστικό pathfinding των μονάδων. Ειδικά όταν έχετε επιλεγμένες πολλές μονάδες και τις διατάξετε να κινηθούν, θα παρατηρήσετε ότι μερικές κολλάνε σε άσχετα σημεία, πέφτουν η μία πάνω στην άλλη και εύκολα παρουσιάζεται το φαινόμενο του... μποτιλιαρίσματος των μονάδων σας, το οποίο είναι θανατηφόρο όταν είστε πάνω στη μάχη. Αλλη μία "κατάρα" των C&C που υπάρχει και στο Generals είναι το γεγονός ότι αν μία μονάδα δεχτεί πυρά, δεν θα τα ανταποδώσει παρά μόνο εάν αυτή η μονάδα είναι σε Guard mode ή αν ο εχθρός μπει στην εμβέλειά της.



Η A.I. του παιχνιδιού παρουσιάζει δείγματα ανάπτυξης, αλλά μόνο στο Brutal επίπεδο δυσκολίας (τα Normal και Hard είναι επιεικώς απαράδεκτα). Ορισμένες φορές θα ξαφνιαστείτε από τις γρήγορες επιθέσεις του υπολογιστή, ο οποίος θα υποχωρήσει αν τα βρει σκούρα, για να ανασυνταχτεί και να ξαναεπιτεθεί. Θα φροντίσει να επεκταθεί γρήγορα στο χάρτη και θα δοκιμάσει την άμυνά σας ουκ ολίγες φορές. Παίζοντας εναντίον δύο brutal αντιπάλων, θα τα βρείτε σίγουρα σκούρα και μάλιστα γρήγορα.

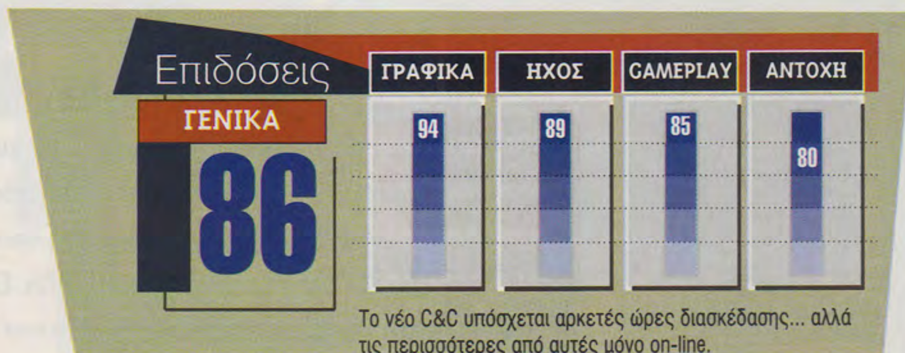
GENERALS ON-LINE

Εχοντας ξεκαθαρίσει το γεγονός ότι το Generals δεν προσφέρει ιδιαίτερα ενδιαφέρον campaign, στρεφόμαστε στο multiplayer μέρος του παιχνιδιού, όπου βρίσκεται η πραγματική αξία του. Στο Internet θα βρείτε κάθε λογής παίκτες οι οποίοι σφάζονται σε καθημερινό επίπεδο on-line για την κατάκτηση ενός υψηλού βαθμού. Οι νέοι παίκτες ξεκινάνε από απλοί φαντάροι και ύστερα από εκατοντάδες παιχνίδια, μπορούν να φτάσουν στο βαθμό του στρατηγού, ενώ στην πορεία τούς απονέμονται ορισμένα μετάλλια. Υπάρχει μια πληθώρα από χάρτες στους οποίους μπορεί ο καθένας να παίξει, ενώ στο πακέτο του Generals συμπεριλαμβάνεται και ένα map making πρόγραμμα (ολίγον περίπλοκο μεν, αλλά με αρκετές δυνατότητες δε), το οποίο επιτρέπει την κατασκευή fan-made χαρτών. Οι τελευταίοι υποστηρίζονται πλήρως από το παιχνίδι, αφού με ένα μόνο κλικ μπορείτε να εισαγάγετε το δικό σας χάρτη στη λίστα και να παίξετε με άλλους σε αυτόν. Εν ολίγοις, το multiplayer on-line αλλά και σε LAN είναι αυτό που κρατάει την αντοχή του παιχνιδιού σε λογικά επίπεδα...


Από τον πύργο της Βαβέλ έφυγα νύχτα με το ΚΤΕΛ.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Το Generals φαίνεται να είναι ένα παιχνίδι σχεδιασμένο γιά multiplayer. Τα γραφικά του είναι απίστευτα, ωστόσο δεν αρκούν για να ρίξουν στάχτη στα μάτια οποιουδήποτε ασχοληθεί μαζί του.. Η ομάδα παραγωγής του Generals δήλωσε ότι έχει ήδη στο πρόγραμμά της ένα add-on (από τώρα;), για το οποίο όμως δεν έχουμε καμία πληροφορία μέχρι στιγμής. Μέχρι την κυκλοφορία του στο μόνο που μπορούμε να ελπίζουμε είναι στην επαρκή υποστήριξη του τίτλου από την EA... PC



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
86	94	89	85	80

Το νέο C&C υπόσχεται αρκετές ώρες διασκέδασης... αλλά τις περισσότερες από αυτές μόνο on-line.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

Tom Clancy's SPLINTER CELL


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM III Ή ATHLON 800MHz, 256MB RAM, DIRECTX 8.1, 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ DIRECTX, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 8x CD-ROM ΚΑΙ 1,5GB ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs



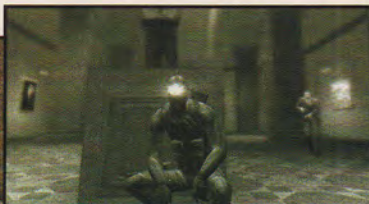
Ο πρώτος πραγματικός κλώνος του Thief



του Νίκου DuMmWiaM Κόντη www.rpg.gr

Ολα ξεκίνησαν πριν από μία τετραετία, όταν κυκλοφόρησε στην αγορά ένας πολλά υποσχόμενος τίτλος που έφερε το πολύ πρωτότυπο όνομα "Thief". Η επιτυχία του ήταν εξασφαλισμένη, καθώς έδινε μια νέα οπτική γωνία στα μέχρι τότε κορεσμένα 3D actions, προσθέτοντας την έννοια Stealth. Εκτοτε όμως κανένα παιχνίδι δεν μπόρεσε να ακολουθήσει πιστά τα βήματα του θρυλικού Thief.





Ετσι φαίνονται τα γραφικά σε nightvision mode... Στην κυριολεξία θα το λατρέψετε.

Ο ήρωας, σιωπηλός, περιμένει στο σκοτάδι την κατάλληλη ευκαιρία για να ξεπαστρέψει τους αντιπάλους του.

Θετικά

- Καταπληκτική ατμόσφαιρα δράσης... σε σημείο που αγχώνεστε!
- Φοβερός ρεαλισμός στην κίνηση και στις δυνατότητες του χαρακτήρα.
- Πολλά χρήσιμα gadgets.
- Πραγματικό stealth, εφάμιλλο των Thief.
- Υψηλή A.I. και φυσιολογική αντίδραση αντιπάλων στις ενέργειές σας.

Αρνητικά

- Πολύ περιορισμένο οπλοστάσιο του ήρωα.
- Αδικαιολόγητη η απουσία του multiplayer.

Πολύ σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού παίζουν τα gadgets του ήρωα, τα οποία είναι πολύ πρωτότυπα και συντελούν φοβερά στη δημιουργία ατμόσφαιρας.



πό τα μέσα του προηγούμενου χρόνου, εκτός από το Doom III, περίμενα με μεγάλη αγωνία να παίξω και το Splinter Cell. Βλέπετε, ως φανατικός της σειράς Thief, πάντα ήθελα ένα παιχνίδι που θα του έμοιαζε μεν αλλά θα εξελισσόταν στη σημερινή εποχή ή ακόμα και στο μέλλον. Τελικά, το Splinter Cell ήταν αυτό ακριβώς που ήθελα, αφού ήταν ένα πανίσχυρο κράμα stealth και espionage που κανένα άλλο παιχνίδι δεν κατάφερε να πετύχει. Κάλλιστα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως "διασταύρωση" του Thief με το Metal Gear Solid.

Αρκετά παιχνίδια προσπάθησαν να προσφέρουν το στοιχείο του stealth στο gameplay, όλα όμως απέτυχαν παταγωδώς, διότι δεν το "επέβαλαν" στον παίκτη, αλλά απλώς το παρουσίαζαν ως επιλογή. Τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα της προαναφερθείσας κατηγορίας παιχνιδιών είναι το Hitman 2 και το James Bond: Nightfire, τα οποία έδιναν στο χρήστη τη δυνατότητα να ολοκληρώσει τις αποστολές είτε με stealth είτε με IKA (I Kill All). Οι παίκτες, όμως, μη έχοντας ούτε την υπομονή ούτε την επιμονή, εγκατέλειπαν το stealth και βουτούσαν με το κεφάλι στη δράση και στο πιστολίδι. Ετσι, τα παιχνίδια αυτομάτως γίνονταν κλασικά 3D action shooters, με αποτέλεσμα το Thief να παραμένει το μοναδικό stealth 3D action.

Το μεγάλο κενό ήρθε να καλύψει το Slinter Cell της Ubi Soft, που παίρνει τα ηνία όχι μόνο από το Thief, αλλά και από το Metal Gear Solid: Sons of Liberty για τις κονσόλες. Διότι,

Αν σας άρεσε...

...τότε τα παιχνίδια που θα σας συνιστούσα είναι σίγουρα τα Thief I και Thief II, ενώ εάν ασχολείστε με modifications, δεν θα ήταν άσχημο να δείτε το mod Thievery για το Unreal Tournament, το οποίο είχαμε παρουσιάσει στο τεύχος 157 (Νοέμβριος 2002). Επίσης, καλό θα ήταν να δείτε το Hitman 2, το οποίο έχει αρκετές δόσεις stealth, παρόλο που σου δίνεται και η δυνατότητα για combat. Για όσους έχουν πρόσβαση σε κονσόλες, θα συνιστούσα το Metal Gear: Sons of Liberty, το οποίο είναι καταπληκτικό. Τέλος, για τους φίλους του Tom Clancy συνιστώ οπωσδήποτε όλη τη σειρά Rainbow Six και Ghost Recon. Ουφ... δεν νομίζω να ξέχασα τίποτα :).

Ξέρετε ότι...

...δεν υπάρχει format για το οποίο δεν θα βγει το Splinter Cell; Η Ubi Soft βάλθηκε να σαρώσει την αγορά και έτσι το παιχνίδι, πέραν των Xbox και PC, θα κυκλοφορήσει ή έχει κυκλοφορήσει και σε PlayStation 2, Nintendo, Gamecube και, φυσικά, και στο Gameboy Advance!



Απενεργοποιώντας τη βόμβα και σώζοντας τους προγραμματιστές.

TOM CLANCY



Το όνομα του Tom Clancy θα το έχουν συναντήσει ουκ ολίγες φορές όσοι ασχολούνται με τα Tactical 3D Action Games, αφού είναι γνωστός και ως ο master των techno thrillers. Γεννήθηκε στις 12 Απριλίου του 1947 και πάντα ονειρευόταν να γράψει νουβέλες. Δούλευε ως ασφαλιστής, όταν μια ωραία πρωία, διαβάζοντας τις εφημερίδες για μια σοβιετική φρεγάτα που λιποτάκτησε στα χωρικά ύδατα της Σουηδίας, εμπνεύστηκε την πρώτη νουβέλα του, η οποία έγινε ανάρπαστη και τον καθιέρωσε στο χώρο των techno thriller. Ηταν τόσο μεγάλη η επιτυχία του βιβλίου του μάλιστα, που τελικά έγινε ταινία με πρωταγωνιστή των Sean Connery. Πρόκειται για τη διάσημη παραγωγή "The Hunt for Red October". Εκτοτε οι επιτυχίες διαδέχονταν η μία την άλλη και οι περισσότερες εξ αυτών γυρίστηκαν και σε ταινίες. Μερικά από τα πιο διάσημα δημιουργήματά του είναι τα ακόλουθα: "Red Storm Rising", "The Cardinal of Kremlin", "Rainbow Six", "Patriot Game" και το πιο πρόσφατο "Sum of All Fears". Τα τελευταία χρόνια ο Tom Clancy προχώρησε ένα βήμα παραπέρα, εισβάλλοντας και στη βιομηχανία των video games με καταπληκτικά παιχνίδια όπως τα Rainbow Six και τα Ghost Recon.

όπως γνωρίζετε, το Splinter Cell από τα τέλη του 2002 είχε ήδη κυκλοφορήσει για Xbox, ενώ οι αντίστοιχες εκδόσεις για PS2, PC και Gamecube είχαν προγραμματιστεί γι' αυτή την περίοδο. Παρόλο που δυσαρεστήθηκα λίγο από την τρίμηνη καθυστέρηση της έκδοσης για PC, ομολογώ ότι άξιζε η αναμονή, καθώς το αποτέλεσμα είναι άψογο. Οι φανατικοί λοιπόν του Thief, των espionage και του stealth 3D action καλά θα κάνουν να αφήσουν προσωρινά την ανάγνωση του review και να τρέξουν να προμηθευτούν το Splinter Cell. Μπορούν να τη συνεχίσουν ανενόχλητοι κατά τη διάρκεια του χρονοβόρου installation (3 CDs είναι αυτά)...

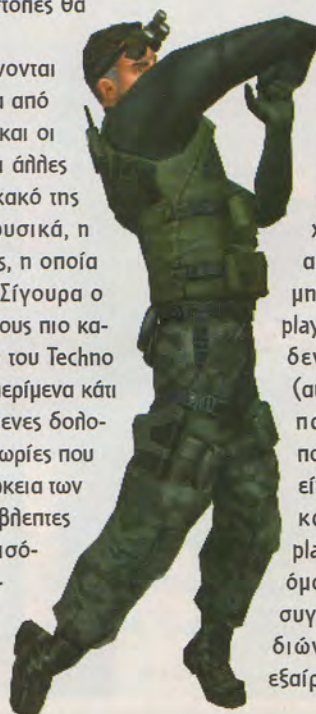
ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ

Θα αναρωτιέστε, φαντάζομαι, πώς συνδέεται ο τίτλος με τα καλά λόγια που γράψαμε για τον Splinter Cell. Διευκρινίζω λοιπόν ότι αναφέρεται στο σενάριο του παιχνιδιού, το οποίο βρήκα πολύ κοινότοπο. Αναλαμβάνετε το ρόλο του Sam Fisher, ενός υπερ-σούπερ-ντούπερ κατασκόπου ο οποίος επανέρχεται στην ενεργό δράση προκειμένου να σώσει την πατρίδα του, την ένδοξη Αμερική, από μια νέα απειλή. Η απειλή αυτή έρχεται από τη μακρινή Γεωργία, όπου ένας νέος ηγέτης, δικτάτορας, ονόματι Kombayn Nikoladze, κατορθώνει να ορθοποδήσει οικονομικά τη χώρα του και να ανέβει ο ίδιος σε κύρος και εξουσία, πατώντας επί χιλιάδων πτωμάτων. Ολα αυτά αποκαλύπτονται στον παίκτη σταδιακά. Με την ολοκλήρωση, αλλά και κατά τη διάρκεια κάθε αποστολής μια νέα πτυχή του σεναρίου αποκαλύπτεται. Ακόμα και στην τελευταία από τις εννέα αποστολές θα βρεθείτε προ εκπλήξεων.



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους αμυντικούς πυργίσκους, ούτως ώστε να εξολοθρεύσετε δύο αντιπάλους που βρίσκονται λίγο παραπέρα.

Ολα αυτά μπορεί να φαίνονται χαριτωμένα, όμως είναι "μία από τα ίδια". Η ένδοξη Αμερική και οι υπερκατάσκοποί της, όλες οι άλλες χώρες που είτε θέλουν το κακό της είτε είναι σύμμαχοι και, φυσικά, η σκιά της πυρηνικής απειλής, η οποία είναι πανταχού παρούσα. Σίγουρα ο Tom Clancy είναι ένας από τους πιο καταξιωμένους (στην Αμερική) του Techno Thriller, αλλά ομολογώ ότι περίμενα κάτι πιο πρωτότυπο. Οι υποτιθέμενες δολοπλοκίες, πλεκτάνες και σκευωρίες που αποκαλύπτονται κατά τη διάρκεια των αποστολών είναι τόσο απρόβλεπτες όσο και τα καθημερινά επεισόδια γνωστών ελληνικών σαπουνόπερων, που αγγίζουν πλέον τα 100.000 (u got the meaning :P).



Παρόλο που το σενάριο είναι σχετικά προβλέψιμο, ομολογώ ότι οι εννέα αποστολές πέρασαν αρκετά ευχάριστα και δεν υπήρξε κανένα σημείο στο οποίο να βαρέθηκα. Συνολικά το παιχνίδι θα σας χαρίσει 30-40 ώρες έντονου gameplay, κάτι στο οποίο συμβάλλει και η καταπληκτική ατμόσφαιρά του. Είναι σαν τις κλασικές αμερικανικές ταινίες δράσης, όπου πάνω-κάτω όλοι ξέρουμε πώς θα εξελιχθούν, ωστόσο καθόμαστε και τις απολαμβάνουμε και μετά γκρινιάζουμε και αναθεματίζουμε την αμερικανική προπαγάνδα.

ΜΟΝΟΣ ΣΕ ΔΙΠΛΟ ΚΡΕΒΑΤΙ

Δυστυχώς, η νέα τάξη πραγμάτων στα 3D action παιχνίδια είναι απογοητευτική, αφού επιβάλλει την απουσία του multiplayer σε μια ολόκληρη κατηγορία παιχνιδιών. Ετσι, στο Splinter Cell αποφάσισαν οι δημιουργοί να μην υπάρχει επιλογή για multiplayer... καθώς αντίστοιχη επιλογή δεν υπάρχει και στις κονσόλες (αυτή είναι η καταδίκη όλων των παιχνιδιών που βγαίνουν σε πολλά formats). Βέβαια, αρκετοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι και το "αποκλειστικά" single player είναι επιλογή (βλ. Κλάδη), όμως πιστεύω ακράδαντα πως η συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών ΑΠΑΙΤΕΙ το multiplayer (με εξαίρεση ίσως το Max Payne, όπου



Fan sites

- www.splintercell.com
- www.clancyfaq.com

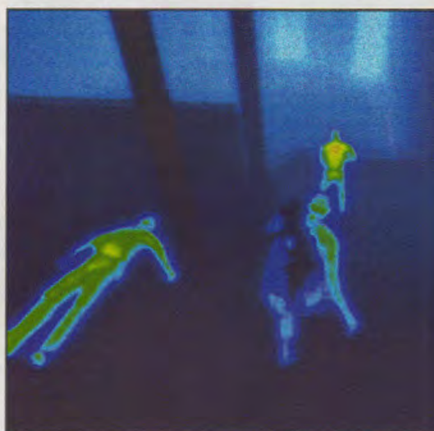
θα ήταν πολύ δύσκολη η εφαρμογή του). Φαντάζομαι ότι θα ήταν ανεπανάληπτη εμπειρία το multiplayer στο Splinter Cell, όπου παίκτες από δύο αντίπαλες ομάδες θα έπαιρναν υπερκατασκόπους και η μία ομάδα θα προσπαθούσε να καθαρίσει την άλλη με όλα τα υπέροχα gadgets. Δυστυχώς, όλα αυτά θα μείνουν όνειρα θερινής νυκτός και θα αναγκαστείτε να παίζετε το Splinter Cell μόνος σε... διπλό κρεβάτι.

GAMEPLAY

Λίγες φορές έχω ευχαριστηθεί τόσο το gameplay όσο στο Splinter Cell. Βλέπετε, μου είχε λείψει ο ρόλος του υπερκατασκόπου που κινείται αθόρυβα στις σκιές και περνά απαρατήρητος από όλα τα επίπεδα άμυνας των στρατιωτικών εγκαταστάσεων. Ομως, δεν είναι μόνο αυτό που με τράβηξε να παίξω με ακόμα μεγαλύτερο πάθος και με έκανε να κολλήσω με το παιχνίδι. Λίγο η φοβερή ατμόσφαιρα, λίγο η ωραία διαμόρφωση των maps και τα εμπόδια που έπρεπε να ξεπεράσω και λίγο τα ωραία σκηνικά που σου κόβουν την ανάσα, όλα μαζί συντελούν στο να μη σηκώσεις τα χέρια σου από το keyboard μέχρι να τελειώσεις το παιχνίδι. Ετσι, λοιπόν, ενώ από σενάριο το παιχνίδι υστερεί αρκετά και από γραφικά και ήχο τα πηγαίνει ικανοποιητικά (όπως θα δείτε και παρακάτω), αυτά που το κάνουν να ξεχωρίζει από τη μάζα είναι το gameplay του και η ένταση που καταφέρνει να περάσει στον gamer. Κάνοντας μια γρήγορη ανασκόπηση, μπορώ να σας απαριθμήσω δεκάδες καταστάσεις αγωνίας στις οποίες βρέθηκα ενώ ήμουν στην κόψη του ξυραφιού για να με ανακαλύψουν οι αντίπαλοι. Οπως τότε που κολλημένος με την πλάτη στον τοίχο μέσα στα σκοτάδια και με τον αντίπαλο ακριβώς μπροστά μου, χωρίς να με βλέπει, είχα έτοιμο το κουμπί του quickload γιατί ήμουν σίγουρος ότι θα με κάνει τσακωτό ή σε μία άλλη φάση που είχα πιάσει όμηρο έναν φρουρό και άρχισε να με πλησιάζει ένας συνάδελφος και εγώ έστρεψα το όπλο προς το μέρος του, έτοιμος να τον λιανίσω, εάν δεν εξελιχθούν ομαλά τα πράγματα... Με το Splinter Cell θα ζήσετε καταπληκτικές περιπέτειες και θα νιώσετε στην κυριολεξία ήρωας.

Πολύ σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού παίζουν τα gadgets του ήρωα, τα οποία είναι πολύ πρωτότυπα και συντελούν φοβερά στη δημιουργία ατμόσφαιρας. Απ' τα gadgets θα ήθελα να ξεχωρίσω δύο: κατ' αρχάς τα lockpicks, τα οποία σας επιτρέπουν να ξεκλειδώνετε πόρτες με ένα νέο καταπληκτικό σύστημα, όπου απαιτείται να βρείτε τον κατάλληλο συνδυασμό με τα πλήκτρα κίνησης του χαρακτήρα προκειμένου να ανοίξει η πόρτα. Ορισμένες φορές μάλιστα θα πρέπει να βρίσκετε και πολύ γρήγορα το συνδυασμό, διότι είτε κάποιος φρουρός θα σας πλησιάζει είτε η κάμερα θα περιστρέφεται απειλητικά προς την είσοδο της πόρτας. Το δεύτερο πολύ έξυπνο gadget είναι η diversion camera. Πρόκειται για μια καμερούλα (μια σταλιά), την οποία μπορείτε να εκτοξεύσετε με το όπλο και αυτή να κολλήσει σε οποιαδήποτε επιφάνεια. Αυτομάτως τότε ο έλεγχος (δηλαδή ο χειρισμός) μεταφέρεται σε αυτήν και μπορείτε να την περιστρέψετε και, πατώντας ειδικά κουμπιά, να τραβήξετε την προσοχή των αντιπάλων ή ακόμα και να τους αναισθητοποιήσετε! Αλλα αξιόλογα gadgets είναι το laser mic, που σας επιτρέπει να καταγράφετε συνομιλίες από μακρινές αποστάσεις, οι wall mines και η καμερούλα για να βλέπετε κάτω από τις πόρτες.

Οι φανατικοί των 3D shooters θα βρουν πολύ περιορισμένο το οπλοστάσιο του παιχνιδιού, κάτι που ενδεχομένως να τους ενοχλήσει. Στην αρχή ομολογώ ότι και εμένα με δυσαρέστησε το γεγονός ότι ο ήρωας έχει μόνο δύο όπλα διαθέσιμα και δεν μπο-



Σε θερμογραφικό mode όρασης το Splinter Cell γίνεται Predator και εσείς είστε ο κυνηγός.



Τώρα κοιμάσαι, εάν όμως πατήσω τη σκανδάλη, πάλι θα κοιμηθείς αλλά πιο βαθιά...



Εχοντας φτάσει στην είσοδο της κινεζικής πρεσβείας, θα πρέπει να κρυφακούσω τις συζητήσεις του Κινέζου πρέσβη.



Μόλις που διακρίνομαι στα σκοτάδια...



ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΕΠΑΚΡΟ

Η Ubi Soft φαίνεται ότι έδωσε μεγάλη βάση στην κίνηση του ήρωα στο χώρο και το αποτέλεσμα ομολογουμένως ενθουσίασε όλους όσοι έπαιξαν το παιχνίδι. Εχοντας πλήρη γνώση των δυνατοτήτων του Sam Fisher, κυριολεκτικά θα τον κινείτε σαν να είναι ο εαυτός σας. Θεωρώ ότι το Splinter Cell έχει μακράν τον καλύτερο χειρισμό του ήρωα από όλα τα παιχνίδια που έχω δει. Αρχικά, υπάρχει η δυνατότητα για δύο στάσεις του χαρακτήρα, είτε όρθιος είτε σκυφτός. Με το roller του μεσαίου κουμπιού του mouse μπορείτε, πολύ γρήγορα και χωρίς καθόλου κόπο, να ρυθμίσετε την ταχύτητα με την οποία κινείται ο χαρακτήρας σας. Εν συνεχεία, μπορείτε να κάνετε διπλά άλματα σε τοίχους, ούτως ώστε να προσεγγίζετε επιφάνειες που βρίσκονται πολύ ψηλά ενώ, εάν οι τοίχοι ενός διαδρόμου είναι πολύ στενοί μεταξύ τους, μπορείτε να ανοίξετε τα πόδια σας (επ, δεν θέλω βρώμικες σκέψεις) και ακουμπώντας στους δύο τοίχους, να μείνετε σταθεροποιημένος αρκετά μέτρα πάνω από το έδαφος. Πολύ ενδιαφέρουσα είναι η δυνατότητα να κολλάτε το χαρακτήρα σας με την πλάτη στον τοίχο ούτως ώστε να είναι πιο δύσκολο για τους αντιπάλους να τον εντοπίσουν, ενώ παράλληλα, όταν φτάνει στις γωνίες των τοίχων, μπορεί να πυροβολεί ή να κρυφοκοιτάζει.
Πέραν των δυνατοτήτων του Sam Fisher, σας δίνεται η ευκαιρία να "συναναστρέφεστε" και με χαρακτήρες του παιχνιδιού. Εκτός από την κλασική δυνατότητα να ρίξετε αναίσθητο έναν αντίπαλο με μια ξεγυριστή σφαλιάρα στο σβέρκο, μπορείτε να τον πιάσετε και ως όμηρο. Συλλαμβάνοντας έναν χαρακτήρα ως όμηρο μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε ως ανθρώπινη ασπίδα έναντι των αντιπάλων σας (με τη δυνατότητα να στρέψετε το όπλο εναντίον τους και εν ανάγκη να πυροβολήσετε) ή να τον "πείσετε" να ανοίξει κάποια πόρτα που έχει eye-scanner και να τον ανακρίνετε ή, τέλος, να τον μεταφέρετε σε κάποιο πιο απόμερο ρομαντικό μέρος και να τον στείλετε για ύπνο με την ησυχία σας. Τα παραπάνω αποτελούν ένα μικρό δείγμα του ρεαλισμού που υπάρχει στο παιχνίδι. Μόνο εάν δοκιμάσετε, θα καταλάβετε τι θα πει ότι μπορείτε να κάνετε τα πάντα με το χαρακτήρα σας.





Στην τελευταία αποστολή χρησιμοποιούμε τον Nikoladze για να κάνουμε τη δουλειά μας.

ρεί να πάρει τα όπλα των αντιπάλων του. Στην πορεία όμως, καθώς το δούλεψα στο μυαλό μου (ναι, έχω και από αυτό :P), διαπίστωσα ότι ένα μεγάλο οπλοστάσιο τελικά θα έκανε κακό στο παιχνίδι και θα αποσπούσε την προσοχή του παίκτη από τον πραγματικό σκοπό, ο οποίος δεν είναι άλλος από το να παίξεις όσο πιο ρεαλιστικά γίνεται: να περνάς δηλαδή απαρατήρητος, κάτι το οποίο είναι εφικτό αφού σε κάθε πίστα υπάρχουν πολύ τρόποι να ξεπεράσεις όλα τα εμπόδια που παρουσιάζονται.

4 YOUR EYES ONLY

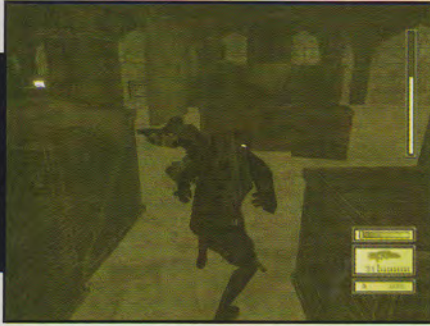
Τα γραφικά του Splinter Cell είναι ομολογουμένως εκπληκτικά. Μπορεί να μην αγγίζουν τη λεπτομέρεια και την τελειότητα του Unreal 2 και του UT2003, έχουν όμως αυτό το κάτι που το κάνει να ξεχωρίζει. Το Splinter Cell είναι μοναδικό, διότι έχει απίστευτα ατμοσφαιρικά γραφικά. Ειδικά στο θέμα των σκιάσεων και των φωτισμών, έχει δοθεί τρομερή βαρύτητα. Το φυσικό περιβάλλον μοιάζει τόσο φυσικό, τόσο αρρωστημένα αληθινό που νομίζεις ότι πραγματικά ζεις στον κόσμο του. Πρόκειται για μια σκοτεινή φουτουριστική techno freak ατμόσφαιρα, την οποία μπορώ να συγκρίνω μόνο με αυτήν του Deus Ex. Επειδή κατά κύριο λόγο ο χαρακτήρας θα κινείται στα σκοτάδια, προκειμένου να περνάει απαρατήρητος, συνεχώς θα έχετε ενεργοποιημένη τη nightvision του ήρωα, η οποία είναι μια ασπρόμαυρη εκδοχή της πραγματικότητας και είναι η πιο χρήσιμη από τις δύο επιλογές όρασης (η άλλη επιλογή είναι θερμογραφική). Η συνεχής ενεργοποίηση όμως της nightvision, δεν θα σας επιτρέπει να απολαμβάνετε τα καταπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού και τα κόλπα της 3D engine με τις σκιές. Και εδώ παρατηρείται το εξής παράδοξο: ενώ θα έπρεπε τα ασπρόμαυρα γραφικά στα οποία



Μεταφέροντας το πτώμα του αντιπάλου σε ένα πιο δυσδιάκριτο σημείο, ούτως ώστε να μην ανησυχήσω την υπόλοιπη φρουρά.



Αφηρημένη τέχνη. Τίτλος του έργου: "Ο όμηρος".



Είναι αυτό που λέμε, του ήρθε από αλλού.



Σκαρφαλώνοντας το σωλήνα απ' όπου θα έχουμε μια ευκαιρία να εκτελέσουμε τον Nikoladze.



Οπως αποδεικνύεται, ύστερα από μία ωραία σεναριακή τροπή, ερχόμαστε σε πολύ δυσάρεστη θέση, από την οποία δύσκολα αλλά πολύ έξυπνα θα ξεφύγουμε!

σε αναγκάζει το παιχνίδι να παίζεις (ούτως ώστε να βλέπεις στα σκοτεινά) να σε απογοητεύσουν, λειτουργούν αντίστροφα και συμβάλλουν στη φοβερή ατμόσφαιρα και στο ρεαλισμό του Splinter Cell. Για τη θερμογραφική όραση δεν έχω να κάνω κάποιο ιδιαίτερο σχόλιο. Είναι αρκετά "ψαρωτική" μεν, αλλά πολύ λίγες φορές θα σας φανεί χρήσιμη.

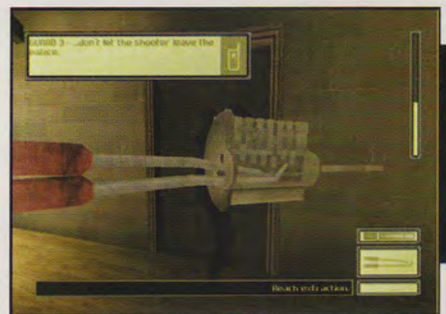


Αξιέπαινη προσπάθεια έχει γίνει και στο μοντέλο του ήρωα Sam Fisher, ο οποίος μαζί με τον Max Payne είναι ένας από τους πιο καλοδουλεμένους ήρωες 3D action παιχνιδιών που έχω δει. Οι κινήσεις του είναι φοβερά ρεαλιστικές και νομίζω ότι κανένα παιχνίδι μέχρι στιγμής δεν μπορεί να συγκριθεί σε αυτόν τον τομέα με το Splinter Cell.

Κλείνοντας, θα αναφερθώ στη μουσική και στον ήχο. Σε αυτόν τον τομέα το παιχνίδι δεν έχει να παρουσιάσει τίποτα το ιδιαίτερο, πέραν του καλού υποστηρικτικού ρόλου. Η μουσική αλλάζει ανάλογα με τη φάση στην οποία βρίσκεστε, αλλά δυστυχώς σε κάθε πίστα είναι ίδια. Ωστόσο, αυτό δεν θα σας ενοχλήσει ιδιαίτερα. Εγώ ούτε καν το παρατήρησα! Τέλος, τα ηχητικά εφέ και οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι αρκετά καλά και ρεαλιστικά. Δεν θα σας απογοητεύσουν ούτε όμως θα σας ενθουσιάσουν.

ΤΕΛΙΚΑ;

Πρόκειται για την καλύτερη single player 3D action εμπειρία της τελευταίας χρονιάς, η οποία χαρακτηρίζεται από στοιχεία ρεαλισμού, ατμόσφαιρας και έντασης. Τις 30 με 40 ώρες που διαρκεί το παιχνίδι θα τις περάσετε στην "τσίτα", κρυμμένοι κάπου στις σκιές, έτοιμοι με το όπλο μήπως σας εντοπίσουν οι φρουροί. Σημαντικό ρόλο σε αυτό παίζει και η πολύ καλή Artificial Intelligence των αντιπάλων, η οποία δεν είναι ούτε πολύ εκνευριστική ούτε εντελώς ανεγκέφαλη. Ωστόσο, το παιχνίδι δεν μπορεί να πάρει ακόμη υψηλότερη βαθμολογία εξαιτίας της απουσίας του multiplayer, το οποίο θεωρώ άκρως απαραίτητο "συστατικό" σε κάθε 3D action. Πάντως, εάν αδιαφορείτε ή δεν δίνετε τόση βαρύτητα στο multiplayer, τότε το παιχνίδι αποτελεί την ιδανικότερη αγορά σας γι' αυτή την περίοδο. PC



Αυτό είναι το μενού επιλογής του lockpick!

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΑΝΤΟΧΗ
91	92	84	96	98	70

Ενας τίτλος που θα σας προσφέρει μια ανεπανάληπτη single player εμπειρία.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: ARXEL TRIBE

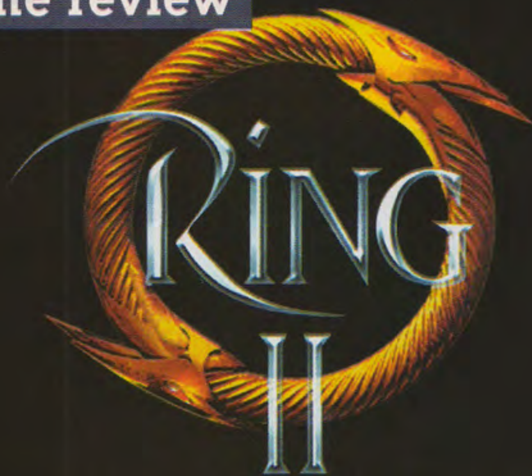

ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY



TWILIGHT OF THE GODS



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 450MHz, 128MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000/XP, DIRECTX 8.1, 16X CD-ROM DRIVE, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTx ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16 BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 850MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Ring 1 αρχικά με είχε εντυπωσιάσει, αλλά τελικά δεν μου άρεσε για πολλούς λόγους. Ετσι, περίμενα με αγωνία το Ring 2. Σε αντίθεση με τον ξένο ειδικό Τύπο, ο οποίος έκρινε θετικά το πρώτο της σειράς, ενώ "έθαψε" το δεύτερο, εγώ θεωρώ ότι το Ring 2 είναι πολύ καλύτερο από το πρώτο σχεδόν σε όλους τους τομείς. Αν είχαν προσεχθεί κάποιες αδυναμίες, που έχουν να κάνουν κυρίως με το σχεδιασμό της δράσης, θα μιλούσαμε για ένα μικρό μεν, αλλά πολύ λαμπερό "διαμάντι".



Ο Wagner ξανά στα PCs!



Το Ring 1 χωρίς τυμπανοκρουσίες σημείωσε μεγάλη εμπορική επιτυχία σε παγκόσμιο επίπεδο, πουλώντας πάνω από 400.000 αντίτυπα (!), νούμερο που ελάχιστα παιχνίδια σήμερα επιτυγχάνουν.

Το παιχνίδι ασχολείται με την εκπληκτική όπερα The RING OF THE NIBELUNGEN του Richard Wagner (1813-1883), μία τετραλογία όπερας βασισμένη στους κόσμους της πρωικής φαντασίας. Αλλα περίφημα έργα του Richard Wagner είναι τα "Tristan και Isolde" (1859), "The Master Singers of Nuremberg" (1867) και το "Parsifal" (1882). Νομίζω ότι είναι περιττό να τονίσουμε το μεγαλείο της μουσικής αυτής.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο πρώτο μέρος είχαμε μία μεγάλη ποικιλία θεματολογίας που ξεκινούσε από τη γέννηση του κόσμου και περιελάμβανε σχεδόν τα πάντα. Οσοι ενδιαφέρονται,



Κάνε πάντοτε Save προτού επιχειρήσεις να "πηδήξεις" πάνω απο ένα κενό.



Αντιμετωπίζοντας το δράκο Fafner.

Θετικά



- Δυνατό σενάριο
- Μεγάλος εθισμός
- Φοβερό φινάλε
- Όμορφα γραφικά

Αρνητικά



- Πολλοί ακατανόητοι γρίφοι
- Action τμήμα δύσκολο... χωρίς αιτία
- Χάνει πολύ "στις λεπτομέρειες"



Μην πιεις το ποτό που σου προσφέρει ο νάνος, απλώς τράβα το σπαθί σου και χτύπησέ τον.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, κατά τη γνώμη μου, ένα από τα δύο πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας. Στη συντριπτική πλειονότητά τους είναι εξαιρετικά.

πρέπει να έχουν στο μυαλό τους ότι το παιχνίδι ακολουθεί το μοντέλο του Wagner, το οποίο διαφέρει από την κλασική γερμανική εκδοχή του μύθου. Ο Wagner κάνει μία μείξη γερμανικών και σκανδιναβικών μύθων, με αποτέλεσμα τα ονόματα χαρακτήρων και ως έναν βαθμό και οι καταστάσεις να "μπλέκονται".

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πέρα από κάθε συζήτηση και ακολουθεί αρκετά πιστά την εκδοχή του Wagner. Όσοι ασχολούνται με τους "φανταστικούς κόσμους" δεν πρέπει να ξεχνούν ότι αυτός ακριβώς ο μύθος ενέπνευσε και τον μεγάλο Tolkien για να δημιουργήσει το περιβόητο "Lord of the Rings", ειδικά το κεντρικό θέμα του που έχει σχέση με τη "μαύρη-καταραμένη" δύναμη του δαχτυλιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, κατά τη γνώμη μου, ένα από τα δύο πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας. Στη συντριπτική πλειονότητά τους είναι εξαιρετικά. Οι διάφοροι χαρακτήρες είναι real time 3D, ενώ τα γραφικά του αποτελούνται από pre-rendered backgrounds. Απίστευτα σουρεαλιστικά σχέδια, εντυπωσιακότατοι συνδυασμοί χρωμάτων και ένα εξαιρετικό animation δημιουργούν ένα πολύ δυνατό σύνολο. Το παιχνίδι περιέχει συνολικά πάνω από μισή ώρα cutscene animations, ενώ τρέχει σε ανάλυση 800x600 και η προοπτική του αλλάζει από τρίτου προσώπου σε πρώτο πρόσωπο ανάλογα με τη δράση.

Η μουσική του βασίζεται, φυσικά, στην ομώνυμη όπερα του Wagner. Το πρόβλημά μου είναι ότι δεν έχω ακούσει την εν λόγω όπερα, εκτός από ένα κομμάτι, και δεν μπορώ να κρίνω τη μεταφορά της. Σε αντίθεση, πάντως, με το πρώτο της σειράς, η μουσική του λειτουργεί πάρα πολύ καλά σχεδόν σε ολόκληρο το παιχνίδι και συμμετέχει λειτουργικά στις κορυφώσεις - εντάσεις της δράσης του.

Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά προσεγμένα, ενώ σε παρόμοιο επίπεδο κινούνται και οι ομιλίες των χαρακτήρων. Τέλος, θετικό είναι το στοιχείο ότι υπάρχει η δυνατότητα να βλέπεις τις ομιλίες και σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Ξέρετε ότι...

...το Ring of the Nibelungen 2 - Twilight of the Gods είναι βασισμένο, όπως και το πρώτο της σειράς, στην ομώνυμη τετραλογία The Ring του Richard Wagner. Το πρώτο μέρος περιελάμβανε το prelude και το πρώτο μέρος της όπερας, δηλαδή τα τμήματα "The Rhinegold" και "The Valkyrie". Στο παιχνίδι αυτό θα παρακολουθήσουμε τα υπόλοιπα δύο τμήματα της όπερας, δηλαδή τα "Siegfried" και "Twilight of the Gods".



Βρίσκοντας επιτέλους το περιβόητο δαχτυλίδι.





Fan sites

http://ring2.arxeltribe.com

Το παιχνίδι στηρίζεται στην CINERGY(tm) engine που έχει δημιουργήσει η εταιρεία. Ο χειρισμός της περιπέτειας γίνεται βασικά με τα πλήκτρα, αλλά σε ορισμένα σημεία χρησιμοποιείς και το mouse. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει γενικά όλη την οθόνη. Πατώντας το πλήκτρο F1 εμφανίζεις το κεντρικό μενού, το οποίο περιλαμβάνει τα Continue, New Game, Load, Save, Preferences, Story και Exit. Από αυτά στο Preferences ρυθμίζεις την ένταση της μουσικής, των ομιλιών, τον 3D sound και αν θέλεις ή όχι να εμφανίζεις και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τις ομιλίες. Σας συνιστώ να βάλετε για την περίπτωση αυτή το Subtitles στο ON. Το Story καταγράφει - αποκαλύπτει το βασικό μύθο καθώς προχωρείς στο παιχνίδι. Προτείνω να το συμβουλεύεστε συχνά, μια και είναι πολύ χρήσιμο για να κατανοήσετε την ιστορία.

Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα arrow πλήκτρα. Καθώς κινείσαι, η camera view αλλάζει. Αν και πρόκειται για ένα ωραίο στοιχείο, διότι δίνει μία άλλη οπτική διάσταση στο παιχνίδι, εντούτοις σε μερικές περιπτώσεις παρουσιάζει προβλήματα. Ετσι, δεν μπορείς να δεις καλά όταν βρίσκεσαι στην άκρη ενός γκρεμού πόσο άκρη είσαι, με αποτέλεσμα να μην μπορείς να πηδήξεις σωστά και να παιδεύεσαι χωρίς ουσιαστικό λόγο.

Γενικά η δράση γίνεται με το πλήκτρο Spacebar και όταν έχεις ένα όπλο, μπορείς να το χρησιμοποιήσεις με το πλήκτρο E. Ο κέρσορας του παιχνιδιού παίρνει 4 διαφορετικές μορφές συν δύο έξτρα. Υπάρχουν δηλαδή ειδικοί κέρσορες που αντιπροσωπεύουν τα Action, Zoom, Climb, σχήμα αντικειμένου, αλλά και τις μετακινήσεις ανάμεσα στις οθόνες σε μερικές μόνο ειδικές οθόνες.

Σημειώστε ότι αρκετές χρήσεις αντικειμένων περιλαμβάνουν τη μεθοδολογία του drag & move, γεγονός που δεν αναφέρεται καθόλου στο manual και το οποίο είναι απαραίτητο από την αρχή του παιχνιδιού! Τέλος, το Inventory σου περιλαμβάνει ουσιαστικά μόνο ένα αντικείμενο κάθε φορά. Δεν ξέρω γιατί το έκαναν αυτό, αλλά μου φαίνεται εντελώς παράλογο.

Στα Saves εμφανίζεται το εξής ιδιόμορφο πρόβλημα: όταν επιχειρήσεις να πληκτρολογήσεις τον τίτλο που θέλεις, το πρόγραμμα δεν δέχεται το κενό ανάμεσα σε δύο λέξεις! Ετσι δεν μπορείς να σώσεις μία θέση ως EXIT CAVE αλλά μόνο ως EXITCAVE!

Το manual του παιχνιδιού είναι για κλάματα, ενώ στα αρνητικά του σημειώνω και το γεγονός ότι το πρόγραμμα δεν δημιουργεί στο Start Menu ένα shortcut του read.me αρχείου που να αναφέρει το πώς πρέπει να βάλεις το configuration των γραφικών ανάλογα με την κάρτα που έχεις, αλλά πρέπει να το ανακαλύψεις μόνος σου στο κεντρικό directory του παιχνιδιού.



Ο ήρωάς μας ενώ ξεκινάει σαν μικρό παιδί.



Παίρνοντας το σφυρί "Mjolnir".

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

Πλήκτρα	Λειτουργία
W ή ↑	ΚΙΝΗΣΗ ΜΠΡΟΣΤΑ
S ή ↓	ΚΙΝΗΣΗ ΠΙΣΩ
A ή ←	ΣΤΡΙΒΕΙΣ ΑΡΙΣΤΕΡΟΣΤΡΟΦΑ
D ή →	ΣΤΡΙΒΕΙΣ ΔΕΞΙΟΣΤΡΟΦΑ
K ή Z	ΒΗΜΑΤΙΖΕΙΣ ΑΡΙΣΤΕΡΑ
L ή X	ΒΗΜΑΤΙΖΕΙΣ ΔΕΞΙΑ
Shift	ΤΡΕΧΕΙΣ
Ctrl	ΠΗΔΑΣ
Spacebar ή Enter	ΓΕΝΙΚΗ ΔΡΑΣΗ
Backspace ή E	ΧΡΗΣΗ ΣΠΑΘΙΟΥ

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Ring 2 κινείται παραδόξως σε πολύ υψηλά επίπεδα και αυτό οφείλεται τόσο στην εξαιρετικά πετυχημένη μεταφορά του σεναρίου-μύθου στο παιχνίδι όσο και στο συνδυασμό των πολύ καλών γραφικών με την εξαιρετική μουσική του παιχνιδιού.

Τα μεγαλύτερα προβλήματα του Ring 2 έχουν να κάνουν με αυτά που στην πραγματικότητα είναι το "μυαλό" ενός adventure game (η "καρδιά" είναι πάντα το σενάριο), δηλαδή με τη δράση και τους γρίφους του.

Η δράση του περιλαμβάνει 16 κεφάλαια, τα οποία όμως δεν γίνονται αντιληπτά, αλλά το καταλαβαίνεις μόνο από το γενικότερο μήνυμα "Loading Screen" που βλέπεις όταν περνάς σ' ένα νέο κεφάλαιο. Τα κεφάλαια αυτά είναι τα εξής: Chapter 1: The Slave In The Forge, Chapter 2: The Crows Of The Grey God, Chapter 3: The Ghosts, Chapter 4: The First Ordeals, Chapter 5: The End Of The Trials, Chapter 6: The Metamorphosis, Chapter 7: The Revelation Of Origins, Chapter 8: Finding Nothung, Chapter 9: The Dragon Fafner And The Rhinegold, Chapter 10: The Song Of The World And The Death Of Mime, Chapter 11: The Valkyrie, Chapter 12: Tasting The World, Chapter 13: At The Court Of The Gibichungen, Chapter 14: The Three Objects Of Evil Magic. Εδώ ουσιαστικά τελειώνει η όποια δράση σου. Ακολουθεί ένα επικό φινάλε που διαδραματίζεται στα Chapter 15: The Abduction Of Brunnhilde, Chapter 16: Marriage And Revenge και Chapter 17: The Meeting With Erda And The Twilight Of The Gods.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 24 πρωτότυπους και πολύ καλά επεξεργασμένους χαρακτήρες διάφορων ειδών (θεοί, ήρωες, κακοί, δράκοι, ogres κ.λπ.), ενώ η δράση του εξελίσσεται σε 25 διαφορετικές περιο-

Ring II

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Το πακέτο του παιχνιδιού αναγράφει με έντονα κόκκινα γράμματα ότι το παιχνίδι δεν λειτουργεί με τις κάρτες γραφικών 3dfx, Voodoo και Banshee. Παρόλα αυτά, ένα read.me αρχείο στο κεντρικό directory του παιχνιδιού αναφέρει ότι όσοι έχουν Voodoo 3 κάρτα γραφικών, πρέπει να βάλουν το Background image στην επιλογή "Video", ενώ στα Advanced options πρέπει να ενεργοποιήσουν το 3dfx Version (patch). Δεν έχω τέτοια κάρτα για να σας πω τι συμβαίνει, απλώς καταγράφω το παράδοξο. Οσοι, πάντως, αντιμετωπίσετε πρόβλημα με τα γραφικά του Ring 2, ανατρέξτε στο αρχείο αυτό (read.me), μια και αναφέρει για σχεδόν κάθε τύπο κάρτας πώς ακριβώς πρέπει να βάλεις τις σχετικές ρυθμίσεις μέσω του αρχείου CONFIG που εγκαθιστά το πρόγραμμα στο Folder του παιχνιδιού μέσα στο START MENU.


Πρόσεξε καλά τα σχήματα στη φωτογραφία, γιατί έτσι ακριβώς πρέπει να φτιάξεις το puzzle της πόρτας.

χές (μία περιοχή έχει φυσικά πολλές τοποθεσίες), τις οποίες έχει επιμεληθεί ο ίδιος ο Druillet με το μοναδικό στυλ του.

Τα βασικά προβλήματα της δράσης του παιχνιδιού είναι τριών ειδών: πρώτα απ' όλα, κάποιος που δεν γνωρίζει το μύθο δεν ξέρει τι πρέπει να κάνει. Δεν φαίνεται να υπάρχει καμία εσωτερική λογική στην εξέλιξη της δράσης ούτε και στους περισσότερους γρίφους. Κάνεις ό,τι κάνεις ψάχνοντας και δοκιμάζοντας, μέχρι να βρίσκεις κάποια άκρη.

Δεύτερον, το παιχνίδι περιέχει αρκετές action σκηνές. Μην ανησυχείτε, δεν πρόκειται για κάποιο action game. Οι action αυτές σκηνές είναι τελείως πρωτόλειες, όπως να πηδήξεις ένα χαντάκι, να αποκρούσεις κάτι που σου πετά κάποιος κ.λπ. Με ελάχιστη προσπάθεια τα καταφέρνεις. Είναι όμως εκνευριστικό να χάνεις επειδή δεν βλέπεις καλά πού να πατήσεις για να περάσεις-πηδήξεις στο επόμενο σημείο ή να πρέπει να πεθάνεις μία φορά για να καταλάβεις πότε πρέπει να αντιμετωπίσεις έναν εχθρό σου. Υπάρχουν μερικά τέτοια puzzles που μπορεί να σε εκνευρίσουν αφάνταστα χωρίς κανέναν λόγο. Το πιο χαρακτηριστικό τέτοιο παράδειγμα είναι το tile floor στη σπηλιά του δράκου, που γκρεμίζεται αν πατήσεις σε λάθος σημείο και το οποίο πρέπει να περάσεις συνολικά 4 φορές! Δεν θυμάμαι πόσες φορές σκοτώθηκα εκεί. Ξέρεις τι πρέπει να κάνεις και το ότι δεν το κάνεις πάντοτε σωστά δεν οφείλεται σε δικό σου λάθος, αλλά στην αδυναμία του παιχνιδιού να καταστήσει συγκεκριμένες τις κινήσεις σου. Βέβαια, σου δίνεται η δυνατότητα να ξαναρχίσεις κοντά στο σημείο όπου σκοτώθηκες, αλλά αυτό δεν σου λύνει το πρόβλημα. Σας συμβουλεύω να κάνετε Save κάθε φορά που ετοιμάζεστε να πηδήξετε ένα κενό στο πάτωμα. Θα με θυμηθείτε.

Το τρίτο πρόβλημα έγκειται στο ότι αρκετοί γρίφοι περιλαμβάνουν μερικές κινήσεις που όχι μόνο δεν αναφέρονται πουθενά στο manual, αλλά είναι και δύσκολο να τις φανταστείς. Το αστείο είναι ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού τις θεωρούν ως δεδομένες! Και σε αυτό το σημείο θα δυσκολευτείτε αρκετά και χωρίς ουσιαστικό λόγο. Ετσι, στην αρχή του παιχνιδιού, όπου πρέπει να χειριστείς τα διάφορα όργανα του σιδεράδικου, δεν έχεις την παραμικρή ιδέα πώς να το κάνεις, αλλά και γιατί.

Οι γρίφοι κυμαίνονται από πολύ απλοί, έως τελείως ακατανόητοι. Γενικά δεν συνδέονται με κάποια εσωτερική λογική, όπως πρέπει να συμβαίνει στα adventure games, αλλά είναι ξεκρέμαστοι. Χαρακτηριστικά αναφέρω την περίπτωση στην αρχή του παιχνιδιού που πρέπει να πάρεις από έναν σκελετό ένα μαχαίρι. Δεν έχεις κανένα hint γι' αυτό, δηλαδή ενώ βλέπεις το σκελετό, όλα τα άλλα είναι μετέωρα. Εν συνεχεία, κάνεις μία ολόκληρη ιστορία για να το πάρεις, την οποία δεν ξέρω ποιος τη σκέφθηκε, αλλά είναι πολύ εξεζητημένη.

Παρόλα αυτά τα προβλήματα, το Ring 2 έχει έναν ιδιόμορφο εθισμό. Το σενάριό του είναι τόσο δυνατά δοσμένο, που δεν σε αφήνει να ξεκολλήσεις, όσο και να σε παιδεύει το παιχνίδι.

Αυτό που πραγματικά ξεχωρίζει είναι το φινάλε. Σε κάθε περίπτωση, ευχαριστήθηκα το παιχνίδι, αν και πιστεύω ότι το αδίκησαν οι ίδιοι οι δημιουργοί του. Αν είχαν δώσει λίγη προσοχή σε μερικά βασικά ζητήματα, το Ring 2 θα μπορούσε να είχε κυριολεκτικά απογειωθεί. PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΔΡΑΣΗ	ΓΡΙΦΟΙ
75	95	95	96	70	90	60	60

Μία εξαιρετική ιδέα, που υλοποιείται όμως, κατά τη γνώμη μου, λανθασμένα. Σε γενικές γραμμές μού άρεσε πολύ, περισσότερο από το πρώτο της σειράς, ο σχεδιασμός της δράσης του όμως πάσχει από μία σειρά ανούσιων action σκηνών και ασύνδετων γρίφων.


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

SIMCITY 4


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

MINIMUM: PENTIUM II 500MHz, 128MB RAM, 1GB ΧΩΡΟΣ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, 16MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ
RECOMMENDED: PENTIUM III 1GHz, 256MB RAM, 32MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

Η πόλη των ονείρων σας

του Αγγελου Cthulhu Κυρίτση

Η ιδέα των simulators είναι κατά βάση πολύ απλή: Μας δίνεται η ευκαιρία μέσα από ένα παιχνίδι να ζήσουμε σε εποχές και καταστάσεις που θα ήταν αδύνατον να βιώσουμε στην καθημερινή ζωή μας. Ανάμεσα στην πληθώρα των simulators, υπάρχει μια σειρά παιχνιδιών μοναδική στο είδος της. Τα παιχνίδια της σειράς Sim City είναι κατά πάσα πιθανότητα οι πιο ρεαλιστικοί εξομοιωτές δημάρχου. Το νεότερο μέλος της οικογένειας μας προ(σ)καλεί για άλλη μία φορά να χτίσουμε, να διευθύνουμε και, γιατί όχι, να καταστρέψουμε τη δική μας ουτοπία!

Ας υποθέσουμε ότι είχατε βάλει υποψηφιότητα στις δημοτικές εκλογές του περασμένου φθινοπώρου και το αποτέλεσμα υπήρξε θετικό υπέρ σας. Συνεπώς, από την πρώτη μέρα του Ιανουαρίου στρογγυλοκάθεστε στην καρέκλα του δημάρχου και είστε έτοιμοι να αναλάβετε τις ευθύνες σας. Τώρα πλέον είστε η "καρδιά" και το μυαλό της πόλης σας. Από τις πιο σημαντικές αποφάσεις, όπως τα έκτακτα μέτρα σε περιπτώσεις φυσικών καταστροφών, μέχρι τις μικρότερες λεπτομέρειες, όπως η πρόσληψη νέων δασκάλων στο δημοτικό σχολείο της περιοχής, τα πάντα βρίσκονται στη δική σας κρίση. Αυτή ήταν η βασική ιδέα στο πρώτο Sim City και ουσιαστικά δεν έχει αλλάξει καθόλου τόσα χρόνια. Ομως η λε-




Βρέχει φωτιά στη στράτα μου, φωτιά που μ' έχει κάψει (όπα!)

Θετικά



- Απίστευτα εθιστικό
- Μεγάλη διάρκεια και αντοχή στο χρόνο (ουσιαστικά δεν τελειώνει ποτέ)
- Αλληλεπίδραση με το "The Sims"
- Η κλασική συνταγή έχει παραμείνει αναλλοίωτη
- Αρκετά νέα χαρακτηριστικά

Αρνητικά



- Πολύ δύσκολο και πολύπλοκο στην αρχή μέχρι να μπεις στο πνεύμα
- Πολύ αυξημένες απαιτήσεις

Οι δρόμοι στην πόλη είναι συνεχώς γεμάτοι με αυτοκίνητα και λεωφορεία και όλες οι κτηριακές εγκαταστάσεις αναπαρίστανται με μεγάλη λεπτομέρεια, είτε τη μέρα είτε τη νύχτα, όπου έχουν πολύ όμορφους φωτισμούς.

πτομέρεια είναι που κάνει τον πρωταθλητή και το Sim City 4 έχει όλα τα προσόντα για το χρυσό μετάλλιο της κατηγορίας του.

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, βρίσκεστε μπροστά σε έναν μεγάλο χάρτη που είναι χωρισμένος σε μικρότερες περιοχές ορθογώνιου σχήματος. Δύο εξ αυτών φέρουν τις ενδείξεις Mayor και Terraforming tutorial. Εάν δεν είχατε ποτέ μέχρι τώρα την παραμικρή επαφή με κάποιο Sim City, σας προτείνω να ξεκινήσετε από εκεί. Για τους πιο έμπειρους στο σπορ της δημαρχίας, οι συγκεκριμένες ενότητες δεν προσφέρουν κάτι νέο.

Αφού ολοκληρώσετε τη βασική εκπαίδευση, έχετε τις εξής επιλογές: μπορείτε να παραμείνετε στο χάρτη που ονομάζεται Maxisland, να επιλέξετε μία από τις περιοχές και να ιδρύσετε εκεί από το μηδέν την πόλη σας. Εκτός από αυτό όμως, μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας κύριο χάρτη, που να μοιάζει π.χ. με την Αφρική, τη Βόρεια Αμερική ή την Αττική (!), ή να διαλέξετε έτοιμη τη γεωγραφική κατανομή του Βερολίνου, του Fairview, του Λονδίνου, της Νέας Υόρκης και του San Francisco, με σκοπό να φτιάξετε από την αρχή και με το δικό σας τρόπο τις γνωστές αυτές μεγαλουπόλεις. Σε μερικούς χάρτες υπάρχουν έτοιμες πόλεις, τις οποίες μπορείτε να αναλάβετε από το σημείο όπου τις άφησε ο προηγούμενος δήμαρχος.

OH, MY GOD!

Ενα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η σαφής διάκριση μεταξύ God και Mayor mode. Οταν ξεκινάτε σε μια νέα περιοχή, είστε εξ ορισμού στην God mode. Αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να μετασχηματίσετε το τοπίο με τον τρόπο που θέλετε. Μπορείτε κατά βούληση να δημιουργήσετε βουνά, πεδιάδες, οροπέδια, να σχηματίσετε νησιά, κόλπους, ποταμούς, να γεμίσετε το τοπίο με δέντρα και άγρια ζώα. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε τη φορά των ανέμων και να επιλέξετε αν στον κόσμο σας θα είναι συνεχώς μέρα, αν θα έχετε μια διαρκή νύχτα ή αν θα υπάρχει μια κανονική εναλλαγή. Με μερικές από τις επιλογές αυτές μπορείτε κατά ένα μεγάλο βαθμό να προκαθορίσετε τη δυσκολία και την πρόκληση του παιχνιδιού στη συ-

Αν σας άρεσε...



Εδώ που τα λέμε, με δεδομένο ότι το παιχνίδι δεν τελειώνει ποτέ και είναι ουσιαστικά άπειροι οι πιθανοί συνδυασμοί τοπίων και πόλεων, αν σας άρεσε μπορείτε να συνεχίσετε να παίζετε μέχρι να το σιχαθείτε! Τώρα, αν θέλετε να δοκιμάσετε και κάτι άλλο, τα Sim City 2000 και 3000 είναι μονόδρομος.

Ξέρετε ότι...

...στη σελίδα http://simcity.ea.com/about/inside_scoop/, οι δημιουργοί του παιχνιδιού δίνουν πληθώρα πληροφοριών σχετικά με το πώς σχεδιάστηκε το παιχνίδι, καθώς επίσης χρήσιμες συμβουλές, όπως "Πώς να φτιάξετε ένα καλύτερο σύστημα μέσων μαζικής μεταφοράς".


Αποκλειστικές σκηνές από την επόμενη ταινία του "PC Master": "Η επίθεση των γιγαντιαίων ρομπότ". Οπως καταλαβαίνετε από τον τίτλο, πρόκειται για ένα συγκινητικό συναισθηματικό δράμα με κοινωνικοπολιτικές προεκτάσεις...

SIMCITY 4

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ & ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ

Αν δεν έχει χαλάσει, μην το φτιάξεις: αυτή είναι μια πολύ σοφή κουβέντα την οποία οι κατασκευαστές του παιχνιδιού ακολούθησαν κατά γράμμα. Ετσι, χωρίς να πειράξουν τον πυρήνα του gameplay, πρόσθεσαν μερικά ολοκαίνουρια χαρακτηριστικά και βελτίωσαν σημαντικά κάποια άλλα στο Sim City 4, τα οποία προσθέτουν αρκετά στην εμπειρία. Πιο συγκεκριμένα:

City Smarts: Βρίσκεστε σε μεγαλύτερη αλληλεπίδραση με την πόλη σας, η οποία είναι πιο ζωντανή από ποτέ.

My Sim: Μπορείτε να εισαγάγετε τους δικούς σας Sims και να έχετε άποψη για τα πράγματα "από μέσα".

Disasters: Οι καταστροφές πλέον είναι απόλυτα ελεγχόμενες και πολύ πιο διασκεδαστικές!

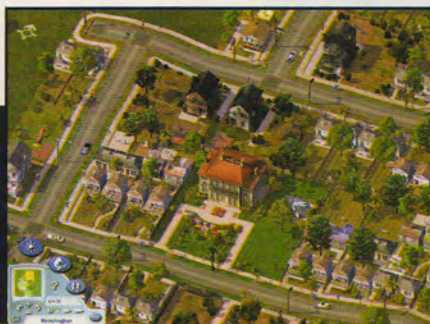
Night/ Day: Ο κύκλος ημέρας-νύχτας προσδίδει μεγάλο ρεαλισμό στο παιχνίδι.

Regions: Μπορείτε, επικεντρωμένοι σε ένα κομμάτι του χάρτη κάθε φορά, να φτιάξετε μια ολόκληρη μητρόπολη κομμάτι-κομμάτι, όπου κάθε περιοχή θα εξυπηρετεί τη δική της σκοπιμότητα και θα προσφέρει στο σύνολο.



Fan sites

- http://SimCity.ea.com
- http://www.simpage.net/
- http://www.simcitycentral.net/
- http://www.strategyplanet.com/simcity/
- http://www.simtropolis.com/
- http://www.sc4ever.com/
- http://simcity.ea.com/community/fansites/fansites.php



Ιδού το σπίτι μου τη μέρα...



...και τη νύχτα. Το φως είναι αναμμένο γιατί ξενυχτάω για να γράψω το review του Sim City 4.

γκεκριμένη περιοχή. Είναι αυτονόητο ότι σε μια πεδιάδα είναι πολύ πιο εύκολο να αναπτυχθεί και να ευημερήσει μια πόλη απ' ό,τι σε έναν ορεινό χώρο.

Οταν είστε ικανοποιημένοι με το δημιούργημά σας, επιλέγετε τη Mayor mode για να ξεκινήσετε ουσιαστικά το παιχνίδι. Σας ζητείται το όνομα της νέας πόλης και η επιλογή σας συνοδεύεται από πυροτεχνήματα (αναρωτιέμαι ποιος τα ρίχνει, αφού ακόμα δεν έχετε χτίσει τίποτα!). Ξεκινώντας κάθε νέο χάρτη έχετε στη διάθεσή σας 100.000 Simoleons (το τοπικό νόμισμα. Αραγε, ποια είναι η ισοτιμία Simoleon-Ευρώ;) που θα σας βοηθήσουν να ξεκινήσετε. Ως Mayor χάνετε σχεδόν όλες τις θεϊκές δυνάμεις σας και πλέον μπορείτε να επέμβετε ελάχιστα στο τοπίο, πληρώνοντας αδρά κάθε αλλαγή.

BLACK & WHITE

Ανάλογα με το αν ξεκινάτε μια καινούρια πόλη ή συνεχίζετε μια ήδη υπάρχουσα, είναι απολύτως στο χέρι σας αν θα είστε κακός θεός ή καλός δήμαρχος. Οπως συνήθως, το να είστε καλός δήμαρχος είναι μια πολύ απαιτητική δουλειά. Για να ευημερήσει η πόλη σας οφείλετε να σκέφτεστε σφαιρικά αλλά και τοπικά, να ελέγχετε μια πλειάδα παραμέτρων που αφορούν στα οικονομικά στοιχεία της περιοχής, να λαμβάνετε υπόψη τις μυριάδες συμβουλές των δημοτικών συμβούλων σας και πάνω απ' όλα να ενδιαφέρεστε για το αν οι κάτοικοί σας έχουν αυτά που θέλουν, δηλαδή δουλειά, σπίτια, καθαρή ατμόσφαιρα, ηλεκτρικό, ύδρευση, συγκοινωνία, αεροδρόμια και λιμάνια, τρένα, δρόμους, πλατείες, πάρκα, βιβλιοθήκες, σχολεία, πανεπιστήμια, αστυνομία, πυροσβεστική και νοσοκομεία (αυτά τα ολίγα). Παρέχοντας όλα αυτά και ακόμη παραπάνω, οφείλετε να λαμβάνετε υπόψη το μηνιαίο κόστος τους ανάλογα με την περιοχή κάλυψης κάθε υπηρεσίας και να φροντίζετε τα έσοδα να είναι περισσότερα από τα έξοδα. Μην ξεχνάμε επίσης την πιθανότητα των φυσικών καταστροφών, τα αποτελέσματα των οποίων καλείστε να καταπολεμήσετε. Το να συνεχίσετε μία από τις πόλεις που υπάρχουν ήδη έτοιμες στο παιχνίδι ή προσφέρονται μέσω internet δεν είναι η ευκολότερη δουλειά, καθώς οι προηγούμενοι δήμαρχοι τις έχουν αφήσει πολλές φορές σε τραγική κατάσταση, με ένα πλήθος προβλημάτων που σας καλούν να τα λύσετε (π.χ. ανεργία).

Από την άλλη μεριά, αν είστε ο κακός της υπόθεσης, το παιχνίδι παίρνει μία απείρως πιο διασκεδαστική τροπή (είμαι σίγουρος ότι οι ψυχολόγοι έχουν κάποιο συγκεκριμένο όνομα για τις καταστροφικές τάσεις μου). Βέβαια, το να είστε κακός έχει ουσία μόνο σε μία ήδη έτοιμη πόλη, αλλιώς σε ένα άδειο τοπίο δεν θα έχετε πουθενά να διοχετεύσετε την κακία σας. Το να επιλέξετε σε αυτή την περίπτωση να γίνετε δήμαρχος, δεν έχει και πολύ μεγάλη σημασία. Μπορείτε βέβαια να αυξήσετε τους φόρους σε αστρονομικά επίπεδα και να κόψετε το νερό και τον ηλεκτρισμό απ' όλες τις κατοικημένες περιοχές, αλλά το χειρότερο που θα



Ο θεσσαλικός κάμπος σε όλο το μεγαλείο του.

συμβεί, είναι να σας παρατήσουν όλοι οι κάτοικοι και να μείνετε σύξυλος και χρεοκοπημένος εσείς και η κακία σας (μάλλον προσεγγίζει τα όρια της βλακείας) σε μια άδεια κι ερειπωμένη πόλη-φάντασμα. Αν όμως γίνετε κακός θεός, αλλάζει το πράγμα, διότι έχετε στη διάθεσή σας μια ποικιλία από φυσικές καταστροφές που θα έκαναν τον Δία να ντρέπεται μπροστά στο μεγαλείο σας. Μπορείτε να αναπαραστήσετε την ταινία "Volcano", εμφανίζοντας ένα ηφαίστειο καταμεσής της πόλης, να καλέσετε ανεμοστρόβιλους και κεραυνούς, να ρίξετε κομήτες που θα σχηματίσουν μεγάλους κρατήρες, να βρέξει φωτιά στη στράτα σας, να ξυπνήσετε τον εγκέλαδο σε έναν χορό πολλών Ρίχτερ, μέχρι και να εξαπολύσετε ένα φονικό ρομπότ 10 μέτρων που θα κάνει τα πάντα γης μαδιάμ. Γύρισε τη δική σου ταινία καταστροφής, μπορείς!



Η πόλη των ονείρων μου. Καθαρός αέρας, ήσυχες γειτονιές, μεταλλαγμένα παιδιά με δύο κεφάλια και τρία πόδια...

ΔΩΜΑΤΙΑ ΜΕ ΘΕΑ

Από γραφικής άποψης, το παιχνίδι είναι προφανώς το καλύτερο Sim City. Η δυνατότητα του zoom είναι αρκετά μεγάλη για να παρατηρήσετε με λεπτομέρεια τα κτήρια και τις εγκαταστάσεις σας. Οι δρόμοι είναι συνεχώς γεμάτοι με αυτοκίνητα και λεωφορεία και όλες οι κτηριακές εγκαταστάσεις αναπαρίστανται με μεγάλη λεπτομέρεια, είτε τη μέρα είτε τη νύχτα, όπου έχουν πολύ όμορφους φωτισμούς. Επίσης, ιδιαίτερα εντυπωσιακές είναι οι καταστροφές (τα όμορφα σπίτια όμορφα καίγονται), καθώς δρόμοι και οικήματα θρυμματίζονται με πολύ όμορφο τρόπο, ξεσηκώνοντας τόνους σκόνης. Ειδικά δε αν έχετε προκαλέσει εσείς την καταστροφή και όχι ένα τυχαίο γεγονός, το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικότατο (κυρίως επειδή δεν έχετε την αγωνία να επανορθώσετε). Βέβαια, όλη αυτή η γραφική πανδαισία έχει το τίμημά της. Σε Athlon XP 1700+ με 512MB μνήμη και κάρτα γραφικών GeForce 3 Ti 500 υπήρξαν πολλές φορές, ειδικά σε ανεπτυγμένες πόλεις, όπου το παιχνίδι καθυστερούσε σημαντικά, ιδιαίτερα όταν επρόκειτο για το zoom.

Οσον αφορά στον ήχο, η μουσική δεν είναι κάτι πολύ ιδιαίτερο, χωρίς όμως να κουράζει, και τα ηχητικά εφέ είναι ακριβώς αυτό που χρειάζεται και τίποτα περισσότερο.

LONG LIVE THE MAYOR

Γενικά το νέο Sim City δεν βρίθει πρωτοτυπίας. Η βασική συνταγή είναι η ίδια, αλλά υπάρχουν αρκετές καινοτομίες και βελτιώσεις στο gameplay που ξεχωρίζουν το τέταρτο μέρος της σειράς από τα προηγούμενα. Εν κατακλείδι, πρόκειται για ένα άκρως διασκεδαστικό και προκλητικό παιχνίδι, στο οποίο μπορείτε να χαθείτε για μήνες, σχεδιάζοντας με την παραμικρή λεπτομέρεια την τέλεια πόλη ή βάζοντας σκοπό της ζωής σας να κάνετε τη ζωή πατίνι (μπορεί και ποδήλατο) στους πολίτες σας. Ρίξτε του μια ματιά, καθώς με υπερηφάνεια κρατάει τα σκήπτρα του καλύτερου mayor simulator της αγοράς. Πάντως, έχω την εντύπωση ότι αν τα πραγματικά καθήκοντα ενός δημάρχου ήταν τόσο πολύπλοκα όσο στο Sim City, πολλοί υποψήφιοι θα το ξανασκέφτονταν προτού πάρουν μέρος στις επόμενες δημοτικές εκλογές ;-)

PC

THE SIMS CITY

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του νέου αυτού παιχνιδιού είναι ότι μπορείτε να εισαγάγετε τους Sims σας από το ομώνυμο παιχνίδι στην πόλη σας. Με δεδομένο ότι το The Sims είναι ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια στον κόσμο, αυτή ήταν μια πολύ έξυπνη κίνηση από τους κατασκευαστές του παιχνιδιού. Τώρα, αν δεν έχετε παίξει ποτέ το The Sims, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε. Το παιχνίδι προσφέρει μερικούς έτοιμους. Εισάγοντας έναν Sim στο παιχνίδι, έχετε τη δυνατότητα να τον παρακολουθήσετε και αυτός πολύ πρόθυμα θα σας δώσει feedback για την πόλη σας. Θα πηγαίνει κάθε μέρα στη δουλειά του, θα επισκέπτεται τα μνημεία που χτίσατε, αν αρρωστήσει, θα πάει στο νοσοκομείο και αν έχει παιδιά, θα πάνε στο σχολείο. Οπωσδήποτε, πρόκειται για μια μεγάλη καινοτομία που σας φέρνει σε πιο προσωπική επαφή με την πόλη σας.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
87	85	70	90	99

Οπως και όλα τα Sim City, έχει κτηνώδη αντοχή. Αν ήταν να επιλέξω ένα τελευταίο παιχνίδι για να παίζω στην υπόλοιπη ζωή μου, θα επέλεγα αυτό, γιατί ο μόνος περιορισμός είναι η φαντασία μου...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: CENEGA

Game review


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

Knights of the Cross


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II 233, 64MB RAM, 8MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 200MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECTX 7.0, 8x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 95/98/ME.


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Από την αρχή θα είμαι ειλικρινής μαζί σας. Το Knights of the Cross δεν διαθέτει κάποιο σύγχρονο χαρακτηριστικό. Εχει μετριότατα γραφικά και ήχο, κακή A.I., ενώ η ατμόσφαιρα απουσιάζει. Μοιάζει, χωρίς υπερβολή, σαν να ξεπήδησε στο σήμερα από κάποια ρωγμή του χρόνου.



Στην εποχή των σταυροφόρων



Το παιχνίδι στηρίζεται σεναριακά σε πραγματικά ιστορικά γεγονότα, καθώς και στη νουβέλα ενός Πολωνού συγγραφέα, του Henryk Sienkiewicz. Το Knights of the Cross καλύπτει την περίοδο πριν από και μετά τη μάχη του Tannenberg (Grunwald) το έτος 1410, μία από τις μεγαλύτερες μάχες του Μεσαίωνα ανάμεσα σε Πολωνούς και Γερμανούς. Τα γεγονότα του παιχνιδιού λαμβάνουν χώρα στην Ανατολική Ευρώπη του 15ου αιώνα, πριν από και μετά την πολιορκία του Marienburg (Malbork), της πρωτεύουσας (Grand-Commandery) και κατοικίας του άρχοντα (Grand Master) του Τευτονικού Τάγματος Ιπποτών, που τον καιρό εκείνο έλεγχε το μεγαλύτερο μέρος της Πρωσίας και τις χώρες της Βαλτικής. Οι ιππότες του Marienburg κλήθηκαν να αντιμετωπίσουν μια συνδυασμένη στρατιωτική δύναμη Πολωνών και Λιθουανών, με την προσθήκη Βοημιανών μισθοφόρων, της οποίας ηγείτο ο Vladislav ο 5ος, βασιλιάς της ενωμένης πλέον Πολωνίας-Λιθουανίας.

Knights of the Cross ήταν το όνομα ενός



Η αρχική εικόνα του παιχνιδιού. Οποιος καταφέρει και καταλάβει τι είναι πίσω από τη μισάνοιχτη πόρτα, να μας το πει και εμάς.

Μην περιμένετε να δείτε άλλα mission objectives, πέραν του kill all enemies και -πού και πού- και του capture the enemy banner.

Θετικά



- Χαμηλές απαιτήσεις σε hardware

Αρνητικά



- Γραφικά
- Ήχος
- A.I.
- Αντοχή
- Ατμόσφαιρα

Οι μονάδες του στρατού σου αποκτούν εμπειρία και μπορούν να αναβαθμιστούν, κάτι που επιτυγχάνεται σχετικά γρήγορα, καθώς μέσα σε τρεις με τέσσερις νικηφόρες μάχες φτάνουν στο maximum level.



Και στα ποτάμια τα units περνούν άνετα, χωρίς να χρειάζεται να διασχίσουν κάποια γέφυρα - λέω εγώ τώρα...

γερμανικού Τάγματος Τευτόνων Ιπποτών, το πλήρες όνομα του οποίου ήταν "The Order of Knights of the Hospital of St. Mary of the Teutons in Jerusalem". Αυτό το μοναστικό τάγμα των σταυροφόρων ιπποτών, έχοντας επιστρέψει από τους Αγίους Τόπους, κλήθηκε από τον πάπα Clement τον 3ο και τον Holy Roman Emperor Fredrick τον 2ο το έτος 1226 να εισβάλει στα "παγανιστικά" εδάφη της Πολωνίας, της Λιθουανίας και της Εσθονίας, με προφανή σκοπό να κάνει τους κατοίκους τους να επιστρέψουν στον καθολικισμό. Στην πραγματικότητα όμως στάλθηκαν εκεί για να επεκτείνουν την Αγία Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία και να ανακόψουν την πρόοδο εκείνων των χωρών. Σε μία περίοδο 150 χρόνων το τάγμα μεγάλωσε αισθητά σε δύναμη και στην πραγματικότητα τα εδάφη που έλεγχε ήταν μια αυτοδιοικούμενη επαρχία. Ηταν δε τόσο μεγάλη η φήμη που είχε αποκτήσει, ώστε οι νέοι σταυροφόροι της εποχής είτε σε αυτό θα υπηρετούσαν είτε θα πήγαιναν στην Ισπανία για να πολεμήσουν ενάντια στους μουσουλμάνους.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ

Τα προαναφερθέντα, που αναφέρονται ως εισαγωγή στην αρχή του manual, είναι το μόνο διδακτικό στοιχείο του παιχνιδιού, καθώς

Αν σας άρεσε...



... παίξτε και το Sudden Strike 2! Πάνω-κάτω στον ίδιο τόπο διαδραματίζεται, σχεδόν ανάμεσα στις ίδιες αντιμαχόμενες πλευρές, με χρονική απόσταση μόλις 500 χρόνια...

Ξέρετε ότι...

...η Cenega, η εκδότρια εταιρεία, είναι πολωνική; Γι' αυτό ίσως και το τόσο κακό manual που συνοδεύει το παιχνίδι - κυρίως όσον αφορά στη γλώσσα του. Τόσες αγγλικούρες μαζεμένες δεν έχω ξαναδεί σε άλλο manual παιχνιδιού. Το γεγονός αυτό μου κάνει ακόμα μεγαλύτερη εντύπωση, αφού στο οπισθόφυλλο αναφέρεται ότι υπάρχει και Cenega UK. Τι να πεις τώρα...



Η μορφολογία του εδάφους είναι για τα μάτια σας μόνο. Τα units δεν καταλαβαίνουν και μπορούν να σκαρφαλώσουν άνετα στη χαράδρα που υπάρχει.

Knights of the Cross

δεν υπάρχουν οι κλασικές αφηγηματικές cut-scenes άλλων μοντέρνων strategies, όπου εκεί ξετυλίγεται βαθμιαία το ιστορικό background τέτοιων παιχνιδιών. Είναι μεγάλη απογοήτευση για όσους περιμένουν να μάθουν μερικά πράγματα από ένα ιστορικό strategy. Δυστυχώς, όμως, αυτή δεν είναι η μόνη απογοήτευση...

Με το που μπαίνεις στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού δημιουργούνται ενδόμυχα οι πρώτες επιφυλάξεις. Το artwork εδώ είναι αμφιβόλου αισθητικής και μετριότατης ποιότητας. Κάνοντας κλικ στην επιλογή new game, εισέρχεσαι στην επόμενη οθόνη, όπου καλείσαι να διαλέξεις με ποια πλευρά από τις δύο αντιμαχόμενες θα ταχθείς και τον τύπο του παιχνιδιού που επιθυμείς μεταξύ του timed και normal. Α, ξέχασα να σας πω ότι το Knights oh the Cross είναι ένα turn-based strategy game. Διαλέγοντας λοιπόν την επιλογή normal, όλα λειτουργούν όπως ήδη γνωρίζετε σε ένα turn-based, ενώ με την επιλογή timed έχεις προκαθορισμένο χρόνο για να κάνεις τις κινήσεις σου. Αν τελειώσει ο χρόνος, τη σκυτάλη παίρνει αυτόματα ο αντίπαλος.

Το παιχνίδι διαθέτει 22 μονάδες, που έχουν μοιραστεί ισόποσα σε καθεμία από τις δύο πλευρές (Πολωνούς και Γερμανούς).



Αυτό το καμένο καράβι στα αριστερά τι ρόλο παίζει; Μάλλον διακοσμητικό, αφού θάλασσα δεν υπάρχει στον ορίζοντα.

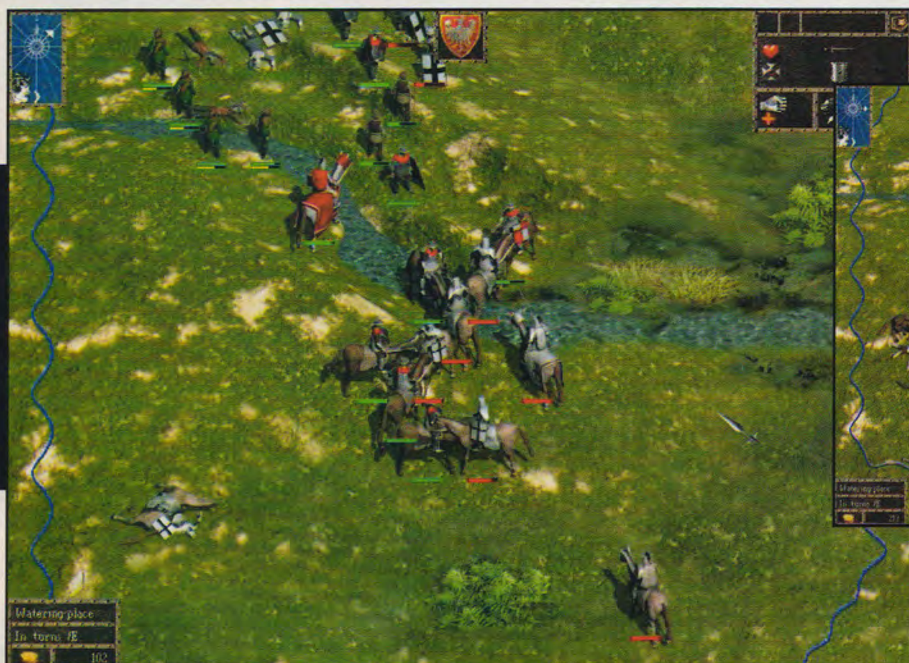
Ομως, κάποιες από τις μονάδες της μιας πλευράς είναι εντελώς ίδιες με αυτές της άλλης, οπότε στην ουσία μιλάμε για μόλις 5 ξεχωριστές μονάδες. Το ωραίο και ξεχωριστό στην υπόθεση είναι ότι μπορείς να τους δώσεις κάποιο όνομα. Με ανάλογη διάθεση και φαντασία το στοιχείο αυτό μπορεί να αποδειχθεί πηγή γέλιου και σαρκασμού.

Στις μάχες ο συνωστισμός των μονάδων είναι ένα από τα προβλήματα που συναντάς συχνά και μάλιστα πολύ γρήγορα. Είναι δύσκολο να ξεχωρίσεις ποιες μονάδες είναι οι δικές σου - και ακόμα δυσκολότερο να τις επιλέξεις κάποιες φορές -, ενώ επίσης δυσνόητο είναι το σε ποιον μπορούν να επιτεθούν και από ποιους κινδυνεύουν άμεσα. Το όλο κομφούζιο εντείνεται από το ότι η health bar όλων των μονάδων είναι σε πράσινο χρώμα, ακόμα και αν αυτή υποχωρήσει πέραν του μισού. Δεν "γυρνά" στο κλασικό κίτρινο και αργότερα κόκκινο χρώμα, διότι αυτά τα δύο χρώματα έχουν επιλεγεί για να δηλώσουν την πλευρά που ανήκει κάθε μονάδα, αφού ορισμένες μονάδες είναι οπτικά όμοιες μεταξύ τους, αν όχι ίδιες. Τέλος, δεν μπορείς εύκολα να ξεχωρίσεις ποια μονάδα σου έχει κινηθεί ή επιτεθεί στο συγκεκριμένο γύρο, αφού δεν υπάρχει επαρκή πληροφόρηση από το game interface. Βλέπετε, είναι τόσο πενιχρό, που πρέπει να αρκεστείτε σε κάποιες κίτρινες "συνοριακές γραμμές" και κυκλάκια γύρω από κάθε επιλεγμένο unit, καθώς και σε δύο μικρά παράθυρα στις δύο επάνω γωνίες της οθόνης, τα οποία αντιπροσωπεύουν ένα λιτότατο unit status και ένα battlefield map με wind indicator (σ.σ.: αυτό μας μάρανε!).



Fan sites

- http://www.knights.cenega.com



Πραγματικό μακελειό έχει γίνει. Ευτυχώς, οι καθαρίστριες δουλεύουν υπερωρία και καθαρίζουν τα αίματα από την οθόνη. LOL!

Η... πολυκοσμία στις μάχες μπερδεύει τις κινήσεις σου και την εικόνα για το στράτευμά σου.

ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΕΩΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ...

Οι μόνες που δείχνουν να αντιδρούν στον άνεμο είναι οι σημαίες των δύο παρατάξεων. Όλα τα υπόλοιπα στοιχεία δεν πρόκειται να κινηθούν στο ελάχιστο, ποτέ. Ακόμη και οι μονάδες που περιμένουν τη σειρά τους είναι πετρωμένες, ενώ τα πουλιά που πετούν (όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά στο πίσω μέρος της DVD case του παιχνιδιού) είναι απογοητευτικά ψεύτικα. Βλέπετε, τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι κάτι ιδιαίτερο με βάση τα σημερινά στάνταρ. Αν, για παράδειγμα, μετακινήσετε κάποια μεγάλη σε μέγεθος μονάδα (π.χ. έναν καταπέλτη) κοντά σε κάποιο τείχος, το μπροστινό μέρος του δεν εξαφανίζεται πίσω από αυτόν - όπως λογικά θα περιμένατε. Αντιθέτως, εμφανίζεται πάνω από αυτό το τμήμα του τείχους! Απίστευτο και όμως αληθινό, και δυστυχώς ένα παράδειγμα της κακής δουλειάς που έχει γίνει στον ποιοτικό έλεγχο του παιχνιδιού, το οποίο βρίθει κυριολεκτικά από bugs.

Οχι, βέβαια, πως ο ήχος είναι καλύτερος. Η μουσική επένδυση που συνοδεύει τις μάχες είναι η ίδια ξανά και ξανά. Ούτε 40 νότες δεν πρέπει να έχουν χρησιμοποιηθεί και ένα τύμπανο που δίνει βαριεστημένα το ρυθμό... Επίσης, η επιθανάτια κραυγή των μονάδων είναι εξαιρετικά "ρηχή" και χωρίς χρώμα.

Θα περιμέναμε τουλάχιστον λίγο ρεαλισμό. Κι όμως, οι τοξότες μπορεί να ρίξουν όλα τα βέλη της φαρέτρας τους σε ένα siege unit (όπως το bombard cannon) και να μην το καταστρέψουν, ενώ για κάποια άλλη μονάδα ένα βέλος αρκεί για να τους στείλει στον Αδη. Και το καλύτερο για το τέλος: οι βολές από το bombard cannon δεν μπορούν να σκοτώσουν με τη μία ούτε έναν ταπεινό peasant, ενώ μπορούν να μετατρέψουν σε χαλίκια ένα τμήμα του τείχους της πόλης που πολιορκείτε...

Το Knights of the Cross φέρει και κάποια RPG στοιχεία. Ο στρατός που βασικά χρησιμοποιείς σε ολόκληρο το παιχνίδι είναι ο ίδιος - με την προϋπόθεση ότι έχει επιζήσει από την προηγούμενη μάχη. Αυτές οι μονάδες αποκτούν εμπειρία και μπορούν να αναβαθμιστούν, κάτι όμως που επιτυγχάνεται σχετικά γρήγορα, αφού αρκούν τρεις με τέσσερις νικηφόρες μάχες για να φτάσουν στο maximum level. Το upgrade είναι εφικτό στην αρχή κάθε μάχης και δεδομένου ότι συνήθως το αντίπαλο στράτευμα υπερτερεί αρχικά, επιβάλλεται. Κάνοντας λοιπόν δεξί κλικ σε κάθε unit, αποκτάς πρόσβαση σε μια οθόνη όπου μπορείς να επιλέξεις δύο πράγματα: νέα armor και πιο αποτελεσματικά weapons.



Δεν υπάρχουν και πολλές επιλογές. Τεύτονες ή Πολωνοί, normal turns ή timed.

Δυστυχώς, παρά την όποια καλή θέληση έχεις απέναντι στο παιχνίδι, δεν μπορεί παρά να το βαρεθείς μετά τις πρώτες πέντε με έξι ώρες. Επαναλαμβάνεται σε τέτοιο βαθμό που καταντά κουραστικό. Σημαντικό ρόλο σε αυτό παίζει ο σχεδόν ένας τρόπος που οδηγεί στη νίκη: να σκοτώσεις όλους τους αντιπάλους στο πεδίο της μάχης. Βέβαια, κάποιες φορές αρκεί απλώς να γκρεμίσεις τη σημαία τους, ενώ και ο θάνατος του αντίπαλου ηγέτη είναι σε κάποια σενάρια πρωταρχικός στόχος. Το τελευταίο δεν είναι και ιδιαίτερα δύσκολο, αφού η κακή A.I. του παιχνιδιού τον οδηγεί συχνά σε επιθέσεις χωρίς ελπίδα ενάντια στις καλύτερες από τις μονάδες σου, με αποτέλεσμα τέτοιου είδους μάχες να τελειώνουν με... συνοπτικές διαδικασίες.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ...

Με τόσο φοβερούς τίτλους που έχουν βγει τους τελευταίους μήνες (Warcraft, Medieval, Age of Mythology), δε νομίζω ότι το Knights of the Cross μπορεί να αντέξει τη σύγκριση. Ο μόνος λόγος για να πέσει στα χέρια σας το Knights of the Cross είναι αν προσφερθεί σε κάποιο box set με κάποια παιχνίδια β' διαλογής και με ιδιαίτερα χαμηλή τιμή. Ενα μόνο δεν έχω καταλάβει και παρακαλώ όποιος το γνωρίζει να μου γράψει: γιατί έχει όριο ηλικίας 15+ από την ELSPA, αφού δεν φαίνεται ούτε μια σταγόνα αίμα σε όλο το παιχνίδι;

Τελειώνοντας, θα ήθελα να εκφράσω μια ευχή. Ελπίζω το 2003 η Cenega να βγάλει έναν τίτλο που θα σβήσει μια για πάντα από τη μνήμη μας τον εν λόγω. Πάντως, ένα patchάκι δεν θα ήταν κακή ιδέα - τουλάχιστον για να μετριαστούν οι εντυπώσεις.

PC



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
35	50	30	40	30	30

Αρκετά πίσω από τα σημερινά στάνταρ.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

I.G.I-2 COVERT STRIKE



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PENTIUM III 700, 128MB RAM, 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 1,9GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECTX 8.1, 8x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 98/ME/2000/XP



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

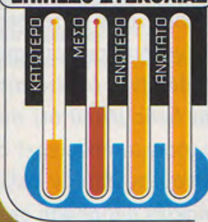
Λίγο stealth, πολύ shooting

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Υστερα από τρία χρόνια, το επόμενο επεισόδιο των περιπετειών του David Jones και της ομάδας IGI είναι στα ράφια των καταστημάτων. Ποια μπορεί να είναι όμως η τύχη ενός stealth-action τίτλου που βγαίνει σχεδόν ταυτόχρονα στην αγορά με έναν ήδη καταξιωμένο στην κατηγορία, όπως το Splinter Cell;



Οπως θα θυμούνται οι περισσότεροι, στο πρώτο παιχνίδι, το Project IGI, υποδυόσαστε έναν μυστικό πράκτορα ονόματι David Jones, που είχε ως αποστολή να πάρει πίσω μία κλεμμένη πυρηνική κεφαλή που ένας παράφρων πρώην πράκτορας της KGB ήθελε να χρησιμοποιήσει σε μία τρομοκρατική ενέργεια. Ενα χιλιοπαιγμένο story που έχουμε ζήσει πάμπολλες φορές μέσα από κάποια James Bond ταινία ή κάποιο αντίγραφό της. Κάπως έτσι ήταν και το ίδιο το παιχνίδι στην ουσία του: μία Bond-ική ταινία μόνο που απουσίαζαν τα γνωστά gadgets του James και, βέβαια, οι απόλυ-





Η τελευταία μόδα θέλει τις cut-scenes του παιχνιδιού να χρησιμοποιούν τη μηχανή γραφικών. Το IGI 2 δεν θα μπορούσε να αποτελεί εξαίρεση.

Θετικά


- Πολύ καλά γραφικά
- Καλό σενάριο
- Πολλές και μεγάλες πίστες

Αρνητικά


- Η stealth δυνατότητα μπορεί να παρακαμφθεί
- Μετριότατη A.I.
- Λίγη πρωτοτυπία δεν θα έβλαπτε



Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού. Η πρώτη προσθήκη σε σχέση με τον προηγούμενο τίτλο είναι η ύπαρξη multiplayer mode.

Ο παίκτης δεν οφείλει να σκεφτεί τι να κάνει για να ξεπεράσει κάποιο εμπόδιο, αφού πάντα μπορεί να ανακαλύψει τον Ράμπο μέσα του και να τα κάνει όλα Γης Μαδιάμ.



τες γυναίκες που θα έδιναν μια δόση γκλαμουριάς στον τίτλο. Χρησιμοποιώντας, λοιπόν, τα skills σας στην κάλυψη-απόκρυψη και όπου αυτά δεν περνούσαν την αλάνθαστη πειθώ του πολυβόλου σας, καταφέρατε να επιτύχετε τελικά τον ευγενή σκοπό σας και να σώσετε τον κόσμο.

Το παιχνίδι, εκτός από κάποια εμφανή πλεονεκτήματα (όπως τα γραφικά και τις χορταστικές πίστες του), συνοδευόταν και από κάποιες αδυναμίες. Η κυριότερη ήταν ότι δεν μπορούσες να κάνεις save στη διάρκεια της αποστολής (απίστευτο κι όμως αληθινό), ενώ και οι εχθροί ήταν νοημοσύνης πολύ κάτω του μετρίου. Επιπλέον, πολλοί είχαν παραπονεθεί για την έλλειψη multiplayer mode και παρά το ότι δεν είμαι fan του είδους, στα FPS είχαν κάποιο δίκιο, αν αναλογιστούμε ότι υπήρχαν τεράστιοι χάρτες που έμεναν ανεκμετάλλευτοι.

Η Innerloop λοιπόν (η εταιρεία που ανέλαβε το development του δεύτερου παιχνιδιού) μας υπόσχεται ότι αυτές οι αδυναμίες ανήκουν πια στο παρελθόν. Καλά, μη βάζετε και το χέρι σας στη φωτιά, κύριοι.

ΓΥΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

Ο νέος τίτλος μάς υπόσχεται πολλές ώρες παιχνιδιού μέσα από 19 αποστολές που εκτυλίσσονται σε κάθε γωνιά του πλανήτη. Για ακόμη μία φορά πρωταγωνιστής είναι ο David Jones, ένας πραγματικός commando, που έχει λάβει μέρος σε πραγματικές συμπλοκές, αφού στην ουσία είναι η ψηφιακή μεταφορά του Chris Ryan (βλ. σχετικό box). Στη διάθεσή του έχει μια πλειάδα όπλων (περίπου 30) για να φέρει σε πέρας τις δύσκολες αυτές αποστολές, από πιστόλια και αυτόματα τουφέκια έως καραμπίνες και εκρηκτικούς μηχανισμούς. Στην αρχή κάθε αποστολής, βέβαια, ξεκινάς με τρία-τέσσερα από αυτά (αυτόματο, πιστόλι, μαχαίρι και ίσως χειροβομβίδες), αλλά καθώς προχωρείς, βρίσκεις ό,τι ποθεί η καρδιά σου. Σε αντίθεση όμως με άλλα παιχνίδια, εδώ δεν μπορείτε να κουβαλάτε μια αποθήκη οπλισμού. Εχετε ένα primary και ένα secondary όπλο και για να πάρετε ένα άλλο ίδιας κατηγορίας, πρέπει να παρατήσετε το πρώτο. Στοιχείο που προσθέτει αναμφίβολα στη ρεαλιστικότητα του τίτλου. Τέλος, σημειώστε ότι όλα αυτά τα διαθέσιμα

Ξέρετε ότι...

...για να είναι σίγουροι οι προγραμματιστές για τη ρεαλιστικότητα του τίτλου προσέτρεξαν στις συμβουλές ενός επαγγελματία πράκτορα; Το όνομα αυτού Chris Ryan και είναι πρώην μέλος της SAS (Special Air Servises) και ήρωας του πρώτου πολέμου στον Κόλπο. Περισσότερα γι' αυτόν στο ειδικό box που παραθέτουμε.

Αν σας άρεσε...

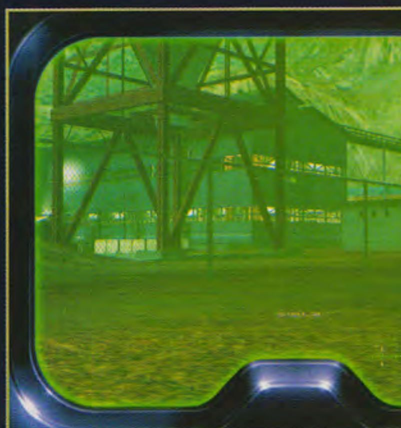


... και δεν έχετε παίξει ακόμα το Splinter Cell, τι κάθεστε; Πηγαίνετε αμέσως στο κοντινότερο κατάστημα για να αγοράσετε το κορυφαίο Stealth-action παιχνίδι της Ubi Soft. Πιστεύω ότι το πιάσατε το υπονοούμενο...

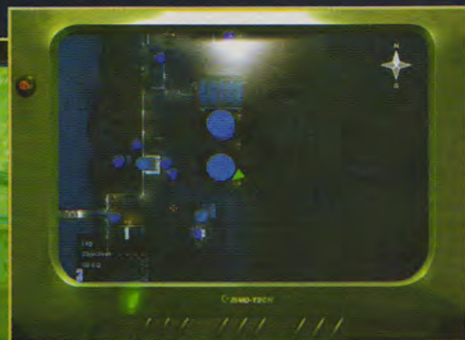


όπλα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και έχουν μεταξύ τους αισθητές διαφορές που δικαιολογούν την ύπαρξή τους - όχι όπως γίνεται πολλές φορές, μόνο για εντυπωσιασμό του παίκτη.

Οι χάρτες των αποστολών συνεχίζουν να είναι τεράστιοι, ενώ μορφολογικά έχουν να επιδείξουν μεγάλη ποικιλία. Στο IGI 2 θα ταξιδέψετε μέσα σε ζούγκλες, θα ανεβείτε απόκρημνες χιονισμένες βουνοπλαγιές, θα εισχωρήσετε σε πόλεις-φρούρια, θα συρθείτε σε ταράτσες, μέχρι που θα οδηγήσετε ακόμα και τρένο στα λαγούμια ενός ορυχείου. Μέσα σε όλα αυτά θα έχετε την ευχαρίστηση παράλληλα να εξουδετερώνετε τα συστήματα ασφαλείας των αντιπάλων σας ή ύπουλα τους ίδιους, αν το επιβάλλουν οι καταστάσεις. Για να εκπληρώσετε τα objectives σας δεν απαιτείται πάντοτε να ακολουθήσετε ένα συγκεκριμένο μονοπάτι. Πολλές φορές μάλιστα πρέπει να βρείτε μια εναλλακτική δίοδο προς το στόχο για να αποφύγετε τα δυσάρεστα.



Προτού κάνετε τη διείσδυση στο στόχο, ένας έλεγχος του χώρου με τα κιάλια σας δεν θα έβλαπτε.



Ο χάρτης σάς βοηθά να αποφεύγετε τις κακοτοπιές. Είναι κατάλληλος μόνο για περιβάλλοντες χώρους και όχι για εσωτερικούς.

Ας δώσουμε ένα παράδειγμα: Στην πίστα όπου πρέπει να περάσετε μέσα από ένα ορυχείο, υπάρχει ένα ασανσέρ που παρακολουθείται από μία κάμερα. Την πρώτη φορά επέλεξα να το χρησιμοποιήσω για να κατέβω στο επόμενο επίπεδο και μοιραία να προδώσω την παρουσία μου. Οπως ήταν αναμενόμενο, ο συναγερμός τέθηκε σε λειτουργία και κάτω με περίμενε μια θερμή επιτροπή υποδοχής. Αναγκάστηκα να βάλω στις διαπραγματεύσεις το αυτόματο για να επιζήσω και τα κατάφερα - έστω και με ελάχιστη ζωή να μου έχει απομείνει. Ξαναπαίζοντας από την αρχή, όμως, ανακάλυψα ότι υπάρχει κάπου ένας αγωγός που οδηγεί με ασφάλεια στον προορισμό μου, γλιτώνοντας τις εχθροπραξίες.

ΥΠΕΡ & ΚΑΤΑ

Από το παράδειγμα που προαναφέρθηκε σίγουρα ορισμένοι διαπίστωσαν μια μεγάλη αδυναμία του IGI 2: το γεγονός ότι δεν οφείλει ο παίκτης να σκεφτεί τι να κάνει για να ξεπεράσει κάποιο εμπόδιο, αφού πάντα μπορεί να ανακαλύψει τον Ράμπο μέσα του και να τα κάνει όλα Γης Μαδιάμ. Εδώ τα πυρομαχικά είναι εν αφθονία και ποτέ δεν θα σκεφτείτε να κάνετε οικονομία για όταν θα τα έχετε πραγματικά ανάγκη - όπως επιβάλλεται να κάνετε στο Splinter Cell.

Αυτή την ακραία αντιμετώπιση των καταστάσεων ευνοεί βέβαια και το γεγονός της μέτριας A.I. των αντιπάλων, οι οποίοι πολλές φορές απλώς φωνάζουν και τρέχουν γύρω-γύρω, πολύ μακριά από όπου είστε, περιμένοντας να δοκιμάσετε τις σκοπευτικές ικανότητές σας. Ακόμη, υπάρχουν στιγμές που σκοτώνετε κάποιον σταθερό φρουρό και αυτός που περιπολεί, παρά το ότι είναι ελάχιστα μέτρα μακριά του, δεν παίρνει χαμπάρι, επειδή έχει την πλάτη γυρισμένη - λες και δεν κάνει θόρυβο ένα άψυχο σώμα που πέφτει μαζί με τον οπλισμό του.

Οπως αντιλαμβάνεστε, το IGI 2 είναι βασικά ένα κλασικό shooting game που προσπαθεί να ξεχωρίσει από το σωρό εισάγοντας ορισμένα στοιχεία sneaking και ελάχιστα στρατηγικής. Αν λοιπόν καταλάβετε τη φιλοσοφία του, ότι δηλαδή συνηθέστερα θα πυροβολείτε τους αντιπάλους



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ομολογουμένως εντυπωσιακά. Να ήταν σε ανάλογο επίπεδο και η A.I....



Εως και καταδίωξη με τρένο έχει το μενού, αποτελώντας μια αρκετά εντυπωσιακή στιγμή του παιχνιδιού.



Fan sites

- http://www.codemasters.com/igi2
- http://www.projectigi2.co.uk
- http://www.covertstrike.net
- http://www.rhyan.de
- http://www.igi.vov.ru
- http://www.covert-strike-mf.ngz-network.de

Ο ΑΦΑΝΗΣ ΗΡΩΑΣ

Τις πολύτιμες γνώσεις του κατά τη δημιουργία του παιχνιδιού προσέφερε ένας πρώην πράκτορας της SAS (και ήρωας του πολέμου στον Κόλπο), ο Chris Ryan. Ο Ryan γεννήθηκε στο Newcastle το 1961 και μόλις στα 16 χρόνια του κατατάχθηκε στις ειδικές δυνάμεις της Βρετανίας. Τα επόμενα επτά χρόνια τα πέρασε εκπληρώνοντας τη σκληρή εκπαίδευση που απαιτεί ένα τέτοιο ελίτ σώμα.
Το 1984 ήταν πλέον έτοιμος για την 22η διμοιρία της SAS και μαζί με τους συντρόφους του πήρε μέρος σε τρεις επιχειρήσεις σε διάφορα μέρη του κόσμου. Ο Ryan ειδικεύτηκε στο αντιτρομοκρατικό πεδίο, ως μέλος της ομάδας κρούσης αρχικά και στη συνέχεια ως sniper, ενώ τελείωσε την καριέρα του ως διοικητής των snipers της Special Projects ομάδας.
Ο Ryan πήρε μέρος στις επιχειρήσεις στο Ιράκ και ήταν το μόνο μέλος της οκταμελούς ομάδας του που κατάφερε να βγει σώο από τις επιχειρήσεις της στη χώρα - τα υπόλοιπα μέλη είτε αιχμαλωτίστηκαν είτε σκοτώθηκαν. Γι' αυτό το κατόρθωμά του τον Ιανουάριο του 1991 τιμήθηκε με μετάλλιο.

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

DAVID JONES

Γεννημένος στο Cardiff το 1965, ο David Jones δεν ήταν το καμάρι των γονιών του κατά την εφηβεία. Αμέσως μόλις εξέτισε μια μικρή χρονική περίοδο στο αναμορφωτήριο, κατατάχθηκε στο βρετανικό στρατό.
Μέσα από σκληρή δουλειά και απαιτητική εκπαίδευση έγινε ένας από τους καλύτερους αλεξιπτωτιστές. Ύστερα από έξι χρόνια θητείας, αιτήθηκε τη μεταφορά του στη SAS. Σε αυτή την ελίτ ομάδα έμεινε μόνο για τρία χρόνια, αφού ένας τραυματισμός σε μία προσγείωση ήταν καθοριστικός. Μόλις αποθεραπεύτηκε, έγινε μέλος της ομάδας IGI. Με τη βοήθεια της ταγματάρχου Anya και του λοχαγού Harrison κατάφερε να εμποδίσει έναν αξιωματούχο της KGB από το να πυροδοτήσει μια πυρηνική κεφαλή μέσα σε ένα πυρηνικό εργοστάσιο.

REBECCA ANYA

Ειδική στις επικοινωνίες και τις παρακολουθήσεις μέσω δορυφόρου, η Rebecca Anya ήταν μέλος-κλειδί των αμερικανικών δυνάμεων κατά τη διάρκεια του πολέμου στον Κόλπο. Μετά το τέλος του πολέμου, η μελέτη της πάνω στο σύστημα TIDA (Target Identification Designation and Acquisition) την έθεσε υπό την προσοχή του Lenehan αρχικά και στη συνέχεια τοποθετήθηκε σε μία καίρια θέση στην επιχειρησιακή ομάδα IGI.

JACK PRIBOI

Ο "χαμογελαστός Ρώσος που πουλά πάρα πολλά όπλα" ήταν αυτός που προμήθευσε τον παράφρονα αξιωματούχο της KGB με την πυρηνική κεφαλή. Ο Priboi δεν υπάρχει αμφιβολία ότι εξακολουθεί να είναι ενεργός, αφού έχουν εντοπιστεί πολλές δικές του παρτίδες με το αγαπημένο του όπλο (το AK47, βέβαια) στη Μέση και Άπω Ανατολή. Αν και η πολύ καλή κάλυψη καθιστά σχεδόν αδύνατο να εντοπιστεί η βάση του, κάποιες πληροφορίες τον θέλουν να βρίσκεται κάπου στη Βόρεια Αφρική.

PAT LENEHAN

Ο πατέρας της ομάδας IGI και υπεύθυνος για τη χρηματοδότηση και στρατολόγηση νέων μελών από τη στιγμή που αυτή ιδρύθηκε το 1995. Υπηρέτησε στον πόλεμο της Κορέας ως υπολοχαγός του πυροβολικού. Κέρδισε το σεβασμό και την εκτίμηση των συντρόφων και ανωτέρων του όταν η μονάδα του περικυκλώθηκε από τις δυνάμεις Βορειοκορεατών και ο Lenehan κατάφερε να σπάσει τον κλοιό και να προστρέξει για βοήθεια. Επέστρεψε ως ήρωας στην πατρίδα του και μέσα σε έξι χρόνια έγινε δήμαρχος της πόλης του και έπειτα από μία τετραετία από τα κορυφαία στελέχη του Ρεπουμπλικανικού κόμματος. Σήμερα είναι από τους μακροβιότερους γερουσιαστές της Βουλής των Αντιπροσώπων.



Όταν ανεβαίνετε μια σκάλα, μπορείτε κουνώντας το mouse να μετακινήσετε ανάλογα την κάμερα, επιτυγχάνοντας πολύ όμορφες γωνίες λήψης.



Στο κάτω αριστερά άκρο της οθόνης, δίπλα στη ζωή, είναι ένας χρήσιμος μετρητής για το πόσο φαίνεστε ή πόσο θόρυβο κάνετε με τις κινήσεις σας.

σας παρά θα τους παρακάμπτετε, τότε μπορεί κάλλιστα να κολλήσετε μαζί του.

Οι πρώτες εντυπώσεις, πάντως, είναι σίγουρα ενθαρρυντικές, αφού το παιχνίδι έχει ομολογουμένως εξαίσια γραφικά. Τα textures έχουν σχεδιαστεί με πολλή προσοχή και είναι λεπτομερή, υπάρχουν πανέμορφα lightning effects, ενώ και τα ανθρώπινα μοντέλα είναι καταπληκτικά. Τα γραφικά είναι ένας τομέας όπου αναμφίβολα το IGI 2 κυριαρχεί έναντι του Splinter Cell.

Επίσης, το παιχνίδι της Innerloop είναι πολύ ρεαλιστικό. Όταν δέχεστε κάποια σφαίρα, χάνετε την ισορροπία σας και στιγμιαία θολώνουν τα πάντα γύρω σας. Τα μεγαλύτερα όπλα (όπως το MP5A3 ή το AK-47) "κλοτσούν" αρκετά μετά τις πρώτες δυο-τρεις ριπές και σας αναγκάζουν να αφήσετε το mouse button. Το sniping είναι μια δύσκολη, σε σχέση με αυτά που έχετε συνηθίσει, διαδικασία, αφού όσο μεγαλώνει η απόσταση του στόχου και μεγαλώνει το zoom τόσο περισσότερο παλαντζάρει το όπλο στα χέρια σας.

ΑΝΑΠΟΦΕΥΚΤΗ ΣΥΓΚΡΙΣΗ

Όσοι από εσάς έχετε παίξει το Splinter Cell στο PC σας ή στο Xbox, ξέρετε για το πόσο προσεγμένο τίτλο πρόκειται σε ό,τι αφορά τους τομείς της λεπτομέρειας, της στρατηγικής σκέψης και του ρυθμού εξέλιξής του. Για να πας από το ένα σημείο στο επόμενο πρέπει να υπολογίσεις προσεκτικά κάθε κίνησή σου, καθώς και των αντιπάλων σου και να εκτελέσεις την ενέργειά σου ως άψογη χορογραφία των φημισμένων Μπολσόι. Το να προδώσεις την παρουσία σου ισοδυναμεί με reload.

Δυστυχώς, στην περίπτωση του IGI 2 τα πράγματα δεν κινούνται σε αντίστοιχο επίπεδο. Μπορεί ο τίτλος να έχει πολλά κοινά στοιχεία με το "διαμάντι" της Ubi Soft, αλλά υπολείπεται σημαντικά στην πρόκληση που απευθύνει στον παίκτη, αφού αν τα βρείτε σκούρα, μπορείτε πάντα να χρησιμοποιήσετε την ωμή δύναμη του MP5A3 που έχετε κρεμασμένο στην πλάτη σας, απλοποιώντας τα πράγματα σε μεγάλο βαθμό. Τέλος, δεν πρέπει να παραβλέπουμε και τη μετριότατη A.I. που πολλές φορές θα σας κάνει να μειδιάτε με τα κατορθώματά της.

Εν κατακλείδι, το IGI 2 είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, όμορφα σχεδιασμένο, που θα σας χαρίσει αρκετές ώρες ευχαρίστησης. Ωστόσο, δεν είναι το καλύτερο που έχουμε παίξει στην κατηγορία του και σε καμιά περίπτωση το αναμενόμενο αντίπαλο δέος του Slpinter Cell.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	A.I.
80	93	88	86	80	65

Όχι και τόσο Stealth τελικά...


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY




ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 733, 128MB RAM, 1,5GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, 32MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ HARDWARE T&L


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs

του Γιάννη Μαυρουκάκη amyroukai@hotmail.com

"Αυτό είναι το λάστιχο που γλιστρά πάνω στον πάγο που καλύπτει το χιόνι, που καλύπτει τη λάσπη, που καλύπτει το δρόμο, έξω από τον οποίο έχεις ήδη αρχίσει να φεύγεις..." Καλωσήρθατε στο Rallisport Challenge! Η Microsoft έχει βαλθεί να κυριαρχήσει και στο χώρο των racing παιχνιδιών και μέσω της DC Interactive κάνει την πρώτη σοβαρή προσπάθειά της.





Μια βόλτα μόνο, Colin! Θα πάθεις!

Το Rallisport Challenge κυκλοφόρησε για Xbox τον Μάρτιο του 2002 και ήρθε, επιτέλους, και στο PC για να κατεβάσει το Colin McRae 2 από την κορυφή. Περιλαμβάνει 29 αυτοκίνητα με μεγάλη ιστορία στα ράλι, 48 πίστες (ή σχεδόν, αφού σε κάποιες μπορείς να οδηγήσεις με ανάποδη φορά) και 4 είδη αγώνων, τα 3 εκ των οποίων δεν υπάρχουν σε κανένα άλλο παιχνίδι. Τα γραφικά του είναι ακόμα καλύτερα από αυτά του Xbox, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα παιχνιδιού on-line. Καλό δεν ακούγεται; Ας το δούμε όμως και στην πράξη.

Οι αγώνες στους οποίους μπορείτε να συμμετέχετε είναι τα γνωστά ράλι, όπου τρέχετε με αντίπαλο το χρονόμετρο σε διάφορες διαδρομές, οι αγώνες σε πάγο, όπου τρέχετε αντιμέτωποι με άλλους τρεις αντιπάλους σε παγωμένες πίστες, οι αναβάσεις, όπου σκοπός σας είναι να ανέβετε ένα βουνό στο μικρότερο δυνατό χρόνο, και οι αγώνες rallycross με πίστες που περιλαμβάνουν εναλλασσόμενες συνθήκες δρόμου: λάσπη, άσφαλτο ή χώμα. Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των Single



Το Xsara σε ρόλο... Μενίρ! Είπαμε, οι τούμπες είναι πολύ θεαματικές.



Να τι παθαίνεις για να βιάζεσαι στις αναβάσεις... Πετάει, πετάει το Skyline...

Θετικά



- Καλοσχεδιασμένα γραφικά
- Πολλά αυτοκίνητα που δεν συναντώνται σε άλλο παιχνίδι
- Σχετικά εύκολο στο χειρισμό
- Αγώνες σε πάγο, rallycross και αναβάσεις που δεν υπάρχουν σε άλλο παιχνίδι

Αρνητικά



- Υψηλές απαιτήσεις για full detail γραφικά
- Ανόητο σύστημα βαθμολογίας

Τα Single race και time attack modes προσφέρουν άμεση επαφή με τις πίστες, χωρίς το άγχος της βαθμολογίας, και θα τα χρησιμοποιήσετε κυρίως ως προπόνηση.

race mode, Time attack mode ή Career mode. Τα Single race και time attack modes προσφέρουν άμεση επαφή με τις πίστες, χωρίς το άγχος της βαθμολογίας, και θα τα χρησιμοποιήσετε κυρίως ως προπόνηση. Το Career mode έχει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον, αφού, αν δεν το παίξετε, δεν θα μπορέσετε να δείτε όλα τα αυτοκίνητα και τις πίστες που ξεκλειδώνονται ανάλογα με την πρόοδό σας. Ξεκινάτε ως απλός επαγγελματίας (pro) και τρέχετε για να μαζέψετε πόντους που θα σας επιτρέψουν να ανεβείτε κατηγορία και, φυσικά, να δείτε πιο πολλές πίστες και πιο γρήγορα αυτοκίνητα.

Ο πρώτος αγώνας σας είναι το διάσημο rally Safari, όπου θα οδηγήσετε κυρίως σε άμμο με αντίπαλο το χρόνο. Θα συνεχίσετε με πίστες σε πάγο μαζί με άλλα τρία αυτοκίνητα, μετά σε άσφαλτο και, τέλος, σε χωμάτινες-λασπωμένες ειδικές πίστες. Για κάθε αγώνα μπορείτε να διαλέξετε διαφορετικό αυτοκίνητο, που να ταιριάζει καλύτερα, γεγονός που διαφοροποιεί το Rallisport από τα άλλα παιχνίδια. Ο σκοπός σας είναι να συγκεντρώσετε αρκετούς πόντους ώστε να ανεβείτε στα επόμενα επίπεδα. Ο καλύτερος τρόπος να το καταφέρετε είναι να τερματίζετε πάντα πρώτος και με τις λιγότερες δυνατές ζημιές. Το παιχνίδι σάς δίνει πόντους ανάλογα με τη θέση που τερματίζετε κάθε ειδική διαδρομή, το πόσο καλό χρόνο έχετε επιτύχει, τη μέγιστη ταχύτητα που αναπτύξατε στη διαδρομή και το πόσες ζημιές έχετε κάνει στο αυτοκίνητό σας. Γρήγορα και προσεκτικά, λοιπόν, αφού κάθε πόντος είναι πολύτιμος.

Για να βοηθηθείτε, εκτός από την επιλογή του σωστού αυτοκινήτου για τον αγώνα, πριν από κάθε ειδική διαδρομή ή πίστα πρέπει να ρυθμίσετε τα βασικά μέρη του αυτοκινήτου, δηλαδή το κιβώτιο ταχυτήτων, τα λάστιχα και το τιμόνι προκειμένου να ταιριάξετε το αυτοκίνητό σας στις συνθήκες του δρόμου και του καιρού, αφού δεν λείπει η βροχή. Οι επιλογές δεν είναι πολλές, αλλά μπορούν να επιτύχουν σημαντική διαφορά σε χρόνους.

Μόλις φτάσει η πρώτη στροφή, θα διαπιστώσετε ότι δεν χρειάζεται και πολύ για να πραγματοποιηθεί η έξοδος που περιγράφει η Microsoft στη διαφήμιση του παιχνιδιού! Χρειάζονται προσεκτικές κινήσεις με τιμόνι, γκάζι και φρένο για να μπορέσετε να στρίψετε μένοντας στο δρόμο, αφού οι απότομες κινήσεις και τα "τσαρουχώματα" στα χειριστήρια σας εξασφαλίζουν συχνές επισκέψεις στα παρακείμενα χωράφια. Μόλις όμως επιτευχθούν οι σωστές κινήσεις, θα απολαύσετε μοναδικά πλάνα ελεγχόμενου γλιστρήματος και, φυσικά, σημαντική βελτίωση στους χρόνους. Όσοι έχουν force feedback χειριστήρια θα διευκολυνθούν πολύ, αφού έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα αυτό, η οποία βοηθάει στην αποφυγή άσκο-

Αν σας άρεσε...



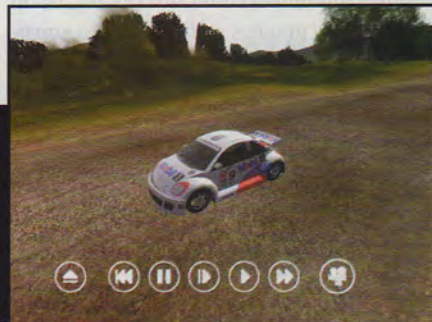
...κοιτάξτε και τη σειρά Need for Speed και το Michelin Rally Masters. Αν δεν σας άρεσε, παίξτε το Colin McRae 2 ή περιμένετε το τρίτο μέρος!

Ξέρετε ότι...

...το soundtrack του παιχνιδιού είναι αποθηκευμένο στο δίσκο σας σε μορφή wav; Μπορείτε λοιπόν να αλλάξετε τη μουσική (ναι, ναι!!!) με τη δική σας, μετονομάζοντας απλώς τα αρχεία με τα αγαπημένα σας τραγούδια και αντιγράφοντάς τα πάνω από τα αρχεία του παιχνιδιού.



Suzuki Vitara Hillclimb: ψαρωτικό και με 650 άλογα...



Μαμά, να πάρω το σκαραβαίο για μια βόλτα; Ναι, μαμά, θα προσέχω...

RALLISPORT CHALLENGE





Η φωτογραφία αποδεικνύει ότι ακόμα και στα παιχνίδια οι γυναίκες κυνηγούν τα ακριβά μοντέλα... Τελικά, είναι πολύ ρεαλιστικό το Rallisport!



Escort RS Cosworth. Κοιτάξτε τη λεπτομέρεια στον πάγο!

πων γλιστρημάτων και στην επαναφορά της ουράς του αυτοκινήτου στην ευθεία, ενώ μεταφέρει εντυπωσιακά πειστικά τις αντιδράσεις του τιμονιού σε σχέση με την επιφάνεια του δρόμου.

Οι διαφορετικές συνθήκες του δρόμου δεν είναι διακοσμητικές, αλλά επηρεάζουν σημαντικά τη συμπεριφορά του αυτοκινήτου. Στην άσφαλτο οι επιταχύνσεις και επιβραδύνσεις είναι άμεσες, ενώ στο χώμα ή στη λάσπη τα γλιστρήματα σε κάθε πάτημα του γκαζιού ή του φρένου θα σας θυμίσουν τα εντυπωσιακά πλάνα από αγώνες στην τηλεόραση. Αν το παρακάνετε, θα δείτε ότι οι έξοδοι είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές, με κάποια υπερβολή όμως στο χρόνο που το αυτοκίνητο μένει στον αέρα. Αν χτυπήσετε κάπου με μεγάλη ταχύτητα, θα ντεραπάρετε και θα έχετε την ευκαιρία να το δείτε από εξωτερική κάμερα (όπως τα άλματα στο NFS HP2). Αυτή η οπτική γωνία, πάντως, δυσκολεύει την επαναφορά του αυτοκινήτου στο δρόμο, αφού συνήθως δεν μπορείς να δεις σε ποια κατεύθυνση βρίσκεται. Αν προσγειωθείτε με το πλάι ή την οροφή, θα διασκεδάσετε βλέποντας το αυτοκίνητό σας να σηκώνεται και να γυρίζει σωστά από μόνο του!

Μιλώντας για χτυπήματα, το μοντέλο καταστροφών είναι μέτριο, αφού ναι μεν λερώνεται το αυτοκίνητο, τσαλακώνονται λαμαρίνες, σπάνε προφυλακτήρες, φανάρια και τζάμια, αλλά όχι στο βαθμό που θα περίμενε κανείς. Καλύτερα από το τίποτα, αλλά περιμέναμε περισσότερα. Μη φοβάστε να το σπάσετε όμως, αφού η συμπεριφορά του αυτοκινήτου δεν επηρεάζεται καθόλου ό,τι και αν του κάνετε.

Η αίσθηση της ταχύτητας είναι έντονη, ως υπερβολική σε κάποιες πίστες. Κάθε αυτοκίνητο έχει διαφορετικό ήχο και συμπεριφορά. Τα προσθιοκίνητα Peugeot, Citroën και το... VW Beetle υποστρέφουν με το γκάζι και η ουρά τους θα προσπαθήσει να "γυρίσει" κάθε φορά που θα αφήνετε το γκάζι ή θα φρενάρετε, ενώ τα τετρακίνητα είναι πιο ουδέτερα αλλά και πιο δύσκολα στα γλιστρήματα, δίνοντας μια ελαφριά αίσθηση ρεαλισμού.

Οι αντίπαλοί σας, σε όσες πίστες τρέχετε με άλλους, θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι καθόλου μα καθόλου ευγενικοί μαζί σας, αφού θα σας κλείσουν και θα σας σπρώξουν έξω από το δρόμο (ειδικά στα rallycross). Ενώ στην αρχή είναι εύκολο να τους αφήσετε πίσω, όσο ανεβαίνετε επίπεδα θα πρέπει να "ιδρώσετε" για να τους φτάσετε και να τους περάσετε. Είναι εξοργιστικό πολλές φορές, αλλά ταυτόχρονα σου δίνει κίνητρο να ξαναπαίξεις.

Ολα είναι τέλεια, λοιπόν; Οχι... Αν δεν καταφέρετε να μαζέψετε τους απαιτούμενους πόντους, θα πρέπει να ξαναπαίξετε την ειδική από την αρχή (στο beginner level) ή ακόμα και όλο τον αγώνα (στο normal level), κάτι που κουράζει ύστερα από λίγο. Ενδεικτικά, για να περάσετε από το pro επίπεδο στο expert, χρειάζεστε 12.000 πόντους από 4 αγώνες, άρα αν κάπου πάρετε λιγότερους από 3.000 πόντους, πρέπει να αρχίσετε από την αρχή. Προσοχή, αν θελήσετε να ξανατρέξετε έναν παλιότερο αγώνα, χάνετε τους πόντους που έχετε ήδη κερδίσει! Αυτό ίσως να είναι αποδεκτό στις κονσόλες, στην PC έκδοση όμως θα έπρεπε να αλλάξει. Το θεωρώ άδικο να κερδίζεις όλους τους αγώνες και να μην μπορείς να προχωρήσεις εξαιτίας έλλειψης βαθμών! Σίγουρα αφαιρεί από το παιχνίδι, κυρίως για όσους θέλουν



Fan sites

- www.rallisportchallenge.com
- www.wrc.com



Ηλιοβασιλέματα...



Subaru Imprezza 2001: απλώς τέλειο.

απλώς να διασκεδάσουν και όχι να ασχοληθούν σοβαρά μαζί του. Σημαντικό μειονέκτημα είναι επίσης το γεγονός ότι δεν υπάρχει κάμερα μέσα στο αυτοκίνητο για να βλέπεις όπως και ο οδηγός. Ομολογουμένως δεν βολεύει και πολύ, συναντάται όμως σε όλα τα παιχνίδια του είδους.



Audi quattro S1, Peugeot 406 T16: οι παλιές δόξες είναι παρούσες και πολύ-πολύ γρήγορες!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι προέρχεται από το Xbox και αυτό φαίνεται μόλις κανείς κοιτάξει τις ελάχιστες απαιτήσεις στο κουτί. Επεξεργαστής 733MHz, 128MB RAM, 32MB μνήμη γραφικών με hardware T&L και... 1,5GB από το χώρο του σκληρού δίσκου! Το ότι το παιχνίδι όμως τρέχει σε επεξεργαστή Intel 733 στο Xbox δεν σημαίνει ότι και στο PC ισχύει το ίδιο. Με PC στα όρια περίπου που θέτει το παιχνίδι, θα παίξετε αξιοπρεπώς σε ανάλυση 800x600 και σε medium ή low ρύθμιση στα γραφικά. Οτιδήποτε εκτός από high, όμως, σημαίνει ότι δεν θα δείτε κανένα από τα ειδικά εφέ, όπως ροδιές στο δρόμο ή να σηκώνεται σκόνη, δεν θα λερώνεται το αυτοκίνητο, δεν θα λειτουργεί το μοντέλο καταστροφών... Εκτός και αν συμβιβάζεστε με τις ρυθμίσεις στο high αλλά με frame rate χελώνας, γεγονός που σημαίνει τελικά ότι θα χρειαστείτε κάτι αρκετά σύγχρονο για να τα δείτε όλα, κυρίως καλή VGA -θα έλεγα Radeon 8500 ή GeForce3 τουλάχιστον. Θα ενθουσιαστείτε με την υπέροχη δουλειά που έχουν κάνει στα περιβάλλοντα. Οι θεατές, τα ζώα (θα γελάσετε πολύ με κάποια replays στο Safari με θεατές ζέβρες!), τα δέντρα και οι θάμνοι είναι ρεαλιστικά και δεν μοιάζουν με σελίδες χαρτιού όπως σε άλλα παιχνίδια, ενώ οι ταμπέλες και τα βαρέλια που σπρώχνονται όταν τα χτυπήσεις, το νερό, οι αντανακλάσεις του ήλιου πάνω στον πάγο σε κάνουν σε κάποιες πίστες (hill climb) να θέλεις να σταματήσεις για να χαζέψεις τη θέα! Τα μοντέλα των αυτοκινήτων είναι επίσης πολύ καλοσχεδιασμένα, με εξαιρετική λεπτομέρεια και πολύ σωστές αντανακλάσεις του φωτός πάνω τους. Δυστυχώς, αυτό ισχύει μόνο για τα "ξεκλείδωτα". Απογοητεύτηκα βλέποντας τα bonus αυτοκίνητα με πολύ χαμηλότερη λεπτομέρεια, τα οποία θυμίζουν εποχή NFS3. Μοιάζουν σαν να είναι καλυμμένα με γυαλιστερή ζελατίνη, θαμπά γραφικά και κακές αντανακλάσεις. Κρίμα που δεν απολαμβάνουμε τις παλιές... θεές του πρωταθλήματος (Integrale, 205T16, 405T16, Quattro S1, Skyline!!!) με τα ίδια όμορφα γραφικά όπως αυτά των νεότερων. Βαρέθηκαν να φτιάξουν σωστό όλο το παιχνίδι ή απλώς σκέφτηκαν να εκμεταλλευτούν τα δικαιώματα της χρήσης των ονομάτων;

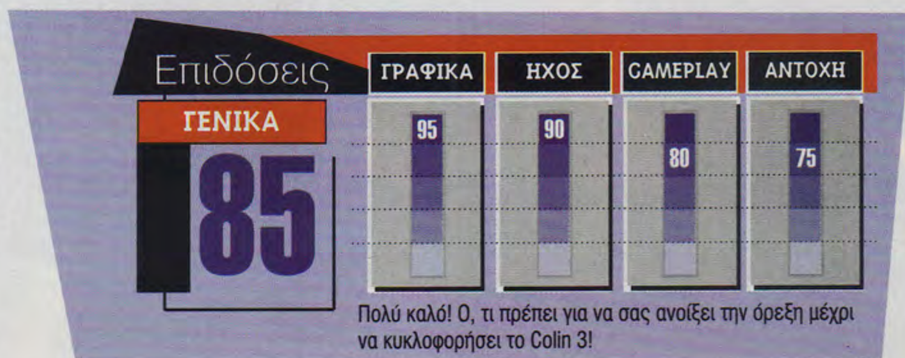
Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένος. Ακούς διαφορετικό ήχο κινητήρα για κάθε αυτοκίνητο, τη σκάστρα του turbo, τα σκασίματα στην εξάτμιση, τις αλλαγές ταχυτήτων, τα πετραδάκια να χτυπούν τους θόλους του αυτοκινήτου, το "σούρσιμο" πάνω στη λάσπη και στο χιόνι, τα σπασίματα τζαμιών και της λαμαρίνας. Το soundtrack όμως γίνεται λιγάκι βαρετό, ενώ είναι κρίμα που δεν μπορείς, όπως στο Xbox, να διαλέξεις δικά σου μουσικά κομμάτια από το σκληρό δίσκο.



Focus RS. Ουδέν σχόλιο!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο σκοπός της Microsoft δεν ήταν να φτιάξει τον απόλυτο εξομοιωτή οδήγησης, αλλά ένα καλό και διασκεδαστικό arcade. Προσωπικά, το βλέπω ως μετενσάρκωση του Sega Rally. Πολύ καλά γραφικά, ταχύτητα και σωστή δόση ρεαλισμού και δυσκολίας. Αντέχει στο χρόνο, με την προϋπόθεση ότι έχετε την υπομονή να ξεκλειδώσετε τα extra. Οσοι από εσάς θέλετε ένα σκληροπυρηνικό simulator, σύντομα έρχεται το Colin McRae 3... PC




ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

KOHAN BATTLES OF AHRIMAN



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II 233, 64MB RAM, 4MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 600MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECT X 7.0, 6x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 95/98/ME/2000/XP



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Το τρίτο επεισόδιο στη σειρά Kohan ονομάζεται Battles of Ahriman και μας μεταφέρει για ακόμα μία φορά στο φανταστικό κόσμο του Khaldun. Δεν έχει κάτι καινοτόμο να μας προσφέρει, αλλά στηρίζεται στην κλασική, πετυχημένη συνταγή: περισσότερες campaigns, περισσότερες μονάδες, περισσότερες τεχνολογίες, περισσότερα spells...





Τρίτωσε...

Το Kohan: Battles of Ahriman είναι ένα fantasy real time strategy στο οποίο παίρνεις το ρόλο ενός Kohan, ενός δηλαδή εναπομείναντος μέλους μιας πάλαι ποτέ κραταιάς αρχαίας φυλής, η οποία έχει φτάσει κοντά στην εξαφάνιση ύστερα από μια σειρά καταστροφικών κατακλυσμών. Εχοντας μόλις ξυπνήσει σε ένα ακαθόριστο μέλλον, με σβησμένο από τη μνήμη το παρελθόν, καλείσαι να καθορίσεις το παρόν σου, διαλέγοντας ποια πλευρά θα υπηρετήσεις. Η αιώνια πάλη του Καλού με το Κακό αναβιώνει και πάλι στην οθόνη μας, έχοντας τη μορφή του Δημιουργού και της Σκιάς.

ΠΟΛΛΕΣ ΩΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Battles of Ahriman συνεχίζει από εκεί όπου σταμάτησε το Ahriman's Gift και γι' αυτό το λόγο η main campaign του παιχνιδιού φέρει αυτόν τον τίτλο. Οι δυνάμεις του Σκότους αναδιοργανώνονται και ετοιμάζονται να εξαπολύσουν τον τελευταίο κατακλυσμό. Εάν τα καταφέρουν, η



Ο χάρτης του Khaldun. Από αυτή την οθόνη διαλέγεις την campaign που θες να παίξεις - προσέξτε ότι και τα δύο tutorials προσμετρούν ως campaigns.

Θετικά



- Χαμηλές απαιτήσεις σε hardware
- Μεγάλη διάρκεια αποστολών και όλου του παιχνιδιού
- Η έκβαση των μαχών κρίνεται από πολλές λεπτομέρειες

Αρνητικά



- Μέτριος ήχος, παρωχημένα γραφικά
- Προβληματικό pathfinding των units
- Μη γραμμική αύξηση της δυσκολίας από πίστα σε πίστα

Οπως και στο προηγούμενο παιχνίδι, έτσι και εδώ εκτός από την κυρίως campaign έχουμε και δύο μικρότερες, που στην πορεία αλληλοσυνδέονται για να φτάσουμε στον τελικό στόχο.

καταστροφική ισχύς του θα εξαφανίσει μια για πάντα το γένος των Kohan από το πρόσωπο του Khaldun και το βασίλειο του τρόμου θα κυριαρχεί έως το τέλος του χρόνου. Είναι όντως ανίκητη η ηρωίδα των Ceyah, η γοητευτική πλην όμως θανατηφόρα Roxanna Javidan; Για όσους δεν γνωρίζουν τη σειρά Kohan και για μερικούς ξεχασιάρηδες, η Dark Mistress είναι η τέως γυναίκα του Darius Javidan, αρχηγού των Kohan, που γνωρίσαμε στο Immortal Sovereigns, τον οποίο πρόδωσε στο Ahriman's Gift.

Οπως και στο προηγούμενο παιχνίδι, έτσι και εδώ εκτός από την κυρίως αυτή campaign έχουμε και δύο μικρότερες, που στην πορεία αλληλοσυνδέονται για να φτάσουμε στον τελικό στόχο. Η δεύτερη campaign τιτλοφορείται και πάλι The Quest for Darius και μας εξιστορεί την περιπέτεια όπως τη ζει η Ilyana Aswan, η οποία προσπαθεί για ακόμη μία φορά να βρει το ιδανικό ησυχαστήριο για το amulet του πολύπαθου Darius Javidan. Η τρίτη και μικρότερη ασχολείται και πάλι με τους Slaanri, μια φυλή ευφυών ερπετών που προσπαθεί να σταθεί ουδέτερη στη μάχη που μαίνεται στην επιφάνεια του Khaldun.

Μετρήστε εδώ πόσες φορές έχω τονίσει την επανάληψη με τις λέξεις: ξανά, ακόμη μία φορά, πάλι. Ναι, το Battles of Ahriman είναι όμοιο σε πολλά σημεία του με το Ahriman's Gift, περισσότερο απ' όσο επιτρέπει το concept ενός sequel, κάτι που χτυπά άσχημα και θα περιμέναμε τουλάχιστον να μη γίνεται τόσο έντονα αντιληπτό - δεν μπορώ να χωνέψω ότι οι campaigns έχουν τους ίδιους τίτλους. Πέρα από αυτό, οι τρεις campaigns - και ας θέλει το Marketing της Wanadoo να μας τις πλασάρει ως πέντε - θα σας κρατήσουν πολλές ώρες μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή σας. Βλέπετε, τα "αστέρια" της Wanadoo έχουν μετρήσει ως campaigns και τα δύο tutorials που συνοδεύουν το παιχνίδι, τα basic και advanced tutorials.

Τα περισσότερα από τα σενάρια σε κάθε campaign απαιτούν για να κλείσουν νικηφόρα να εκπληρώσετε μια σειρά από στόχους, πολλοί από τους οποίους βγαίνουν στη διάρκεια του παιχνιδιού και δεν περιλαμβάνονται στο αρχικό briefing. Ικανοποιητική είναι, δε, και η ποικιλία αυτών των στόχων, έχοντας άλλοτε να υπερασπιστείτε κάποια περιοχή, άλλοτε να συνάψετε κάποιες συμμαχίες με ανεξάρτητες φυλές και σχεδόν πάντοτε

Ξέρετε ότι...

...στην ουσία ένας ή μία Kohan είναι αθάνατοι; Μπορεί να πεθάνουν σε μια μάχη, αλλά η ψυχή τους βρίσκει καταφύγιο σε ένα amulet, το οποίο παίζει το ρόλο της σύνδεσής τους με το φυσικό κόσμο. Αν λοιπόν κατέχεις το amulet ενός νεκρού Kohan, μπορείς μέσω αυτού να τον επαναφέρεις ξανά στον κόσμο των ζωντανών.



Εδώ γίνεται το briefing πριν από κάθε αποστολή και εμφανίζονται τα objectives της. Κάποια μπορεί βέβαια να αλλάξουν κατά τη διάρκειά της.



Το δάσος δεν είναι μόνο για ομορφιά στην πίστα. Παίζει ενεργό ρόλο στην αποτελεσματικότητα των μονάδων στη μάχη.

Αν σας άρεσε...



...αποκτήστε και τα προηγούμενα δύο επεισόδια της σειράς Kohan, τα Immortal Sovereigns και Ahriman's Gift. Το gameplay σε όλα είναι σχεδόν ίδιο και έχει σχεδιαστεί από το πρώτο Kohan παιχνίδι.

KOHAN BATTLES OF AHRIMAN



Οταν η zone of control ενός δικού σου στρατού συναντηθεί με μια εχθρική zone, τότε... το αποτέλεσμα το βλέπετε.



Αυτή είναι η αρχική οθόνη του παιχνιδιού. Από εδώ διαλέγεις τον τύπο του παιχνιδιού που θέλεις να παίξεις και φτιάχνεις τα settings σου.

να αφανίσετε το αντίπαλο στράτευμα. Το μόνο αρνητικό που θα προσάψω στους σχεδιαστές είναι ότι δεν επέλεξαν μια γραμμική πορεία δυσκολίας, με αποτέλεσμα να βρίσκεις πολύ δύσκολα σενάρια σχετικά γρήγορα σε μια campaign, ενώ αυτό που ακολουθεί να είναι παιχνιδάκι.

Πέρα από τις campaigns, μπορείτε να διαλέξετε ένα custom senario με αντίπαλο τον υπολογιστή ή να δοκιμάσετε την τύχη σας απέναντι σε ανθρώπους αντιπάλους στο Internet, μέσα από τη γνωστή υπηρεσία του Gamespy Arcade. Οι τύποι του παιχνιδιού εδώ είναι αρκετοί: Bloodbath (κλασικό Last man standing, δεν επιτρέπονται συμμαχίες), Conquer (αποκτήστε ένα ποσοστό των υπαρχουσών πόλεων του χάρτη), Deathmatch (όπως το Bloodbath, μόνο που επιτρέπονται συμμαχίες), Gnomes (μαζέψτε πιο γρήγορα από τους άλλους μια προκαθορισμένη ποσότητα χρυσού), King of the Hill (αποκτήστε για περισσότερο χρόνο τον έλεγχο των σημαιών του παιχνιδιού) και Turtle (στάνταρ παιχνίδι, μόνο που η πολιτοφυλακή είναι σημαντικά ισχυρότερη).

ΠΕΡΙ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ GAMEPLAY

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι δισδιάστατα, αλλά αυτό είναι κάτι που ίσως ήδη υποψιαστήκατε κοιτώντας τις χαμηλές απαιτήσεις του παιχνιδιού στην αρχή του άρθρου. Ο κόσμος του Khaldun είναι καλά σχεδιασμένος, αλλά δεν είναι τόσο "ζωντανός". Και αυτό διότι λείπουν ορισμένες λεπτομέρειες που θα του πρόσδιναν αυτή την αίσθηση - όπως το εντελώς ακίνητο νερό των λιμνών του. Οι μονάδες του παιχνιδιού είναι αρκετά μικρές σε διαστάσεις και όχι πολύ λεπτομερείς, ενώ τα εφέ από τα spells ορισμένων είναι αρκετά συμπαθητικά. Θετικό είναι το ότι οι εχθρικές πόλεις που πολιορκείτε αρχίζουν να βγάζουν φωτιές και καπνό, καθώς εντείνετε την επίθεσή σας, συμβάλλοντας στη ζωντάνια της εικόνας. Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά είναι ξεπερασμένα για την εποχή που διανύουμε, αλλά σε καμιά περίπτωση κακοφτιαγμένα. Απλώς πάσχουν στη λεπτομέρεια.



Fan sites

- http://www.wanadoo-edition.com
- http://www.timegate.com



Από αυτή την οθόνη αγοράζεις το στρατό σου, κάνοντας κλικ στο recruit button ενός settlement. Στα δεξιά υπάρχει επαρκέστατη πληροφόρηση για τις δυνατότητες κάθε μονάδας.



Οι πόλεις δεν είναι ανυπεράσπιστες. Σε αυτές υπάρχει μια ομάδα militia, που ποικίλλει σε αριθμό ανάλογα με το upgrade της πόλης.

Ο ήχος κινείται σε ακόμα χαμηλότερα επίπεδα. Στην ουσία, απουσιάζει η μουσική επένδυση στο παιχνίδι, με αποτέλεσμα να συμβιβάζεσαι με τους διάφορους ήχους του περιβάλλοντος (κελάρυσμα νερών, κραυγές ζώων κ.λπ.). Επιπλέον, οι φωνές των μονάδων σας είναι εξαιρετικά άχρωμες και ενίοτε ενοχλητικές θα έλεγα - με μόνη φωτεινή εξαίρεση τις φωνές των δαιμόνων, που προσπαθούν να είναι ατμοσφαιρικές. Η μόνη περίπτωση που ο ήχος ξεφεύγει από τη μετριότητα είναι η στιγμή της μάχης, όπου οι κλαγγές των όπλων και τα εφέ από τα διάφορα spells δημιουργούν ένα πολύ καλό ακουστικό αποτέλεσμα.

Το gameplay του Battles of Ahriman είναι ίδιο με αυτό του Ahriman's Gift, μια βελτιωμένη έκδοση του πρώτου Kohan παιχνιδιού. Για τους μη γνώστες, δημιουργείς το στρατό σου αγοράζοντας μερικούς "λόχους", όπου έχεις τη δυνατότητα να επιλέξεις τι μονάδες θα αποτελούν τον καθένα. Κάθε λόχος μπορεί να έχει τέσσερις μονάδες για μάχη σώμα με σώμα, δύο υποστηρικτικές (spell casters ή archers) και έναν επικεφαλής - ο οποίος κάλλιστα μπορεί να είναι ένας ήρωας, αν έχετε στην κατοχή σας το amulet του. Σημειώστε ότι με κάθε κλικ δεν διαλέγετε αυτόνομες μονάδες, αλλά όλο το λόχο. Συνδυάζοντας έτσι μερικούς λόχους φτιάχνετε ένα στράτευμα. Να έχετε υπόψη σας ότι formations και περιβάλλον παίζουν μεγάλο ρόλο στην επίτευξη της νίκης, οπότε εντρυφήστε καλά στα αντίστοιχα κεφάλαια του tutorial.

Πολύ σημαντικός λόχος είναι το μηχανικό (όπως μου αρέσει να το λέω), η ομάδα των engineers. Μόνο με αυτούς μπορείς να κατασκευάσεις φρούρια ή ορυχεία, καθώς και να επιδιορθώσεις αυτά ή την πόλη σου. Πόλη μπορούν να φτιάξουν μόνο οι settlers, αλλά στις campaigns δεν θα σας απασχολήσει αυτό διόλου. Πώς γίνεται όμως η μίσθωση των επιπλέον στρατευμάτων; Απλώς διαλέγοντας την πόλη ή κάποια που έχει, χμμμ... πειστεί να προσχωρήσει στον αγώνα σας και πατώντας το ανάλογο κουμπί στο interface. Από εδώ αποκτάτε επίσης πρόσβαση στην κατασκευή κτηρίων και στα διαθέσιμα upgrades (αυτών ή της πόλης σας), ενώ σε περιόδους οικονομικής δυσχέρειας ή όταν φοβάστε ότι η πόλη δεν θα αντέξει μια εχθρική επίθεση και θα παραδοθεί στον εχθρό, μπορείτε να πουλήσετε τα κτήρια για χρυσάφι. Μόνη προϋπόθεση, να μην τελεί ήδη η πόλη υπό καθεστώς πολιορκίας.

Η διαχείριση των πόρων και της πόλης σας είναι αρκετά απλοποιημένη σε σχέση με άλλα strategies. Σημαντικό ρόλο σε αυτό παίζει ότι δεν χρειάζεται να ελέγχεις peasants για μάζεμα resources - αυτό υποτίθεται ότι γίνεται αυτόματα, αν έχεις το ανάλογο κτήριο -, ενώ στο χάρτη βλέπεις την πόλη σου σαν μια εικόνα. Δεν απαιτείται έτσι, για παράδειγμα, να διαλέγεις το μέρος όπου θα κατασκευαστεί το lumber mill ή το blacksmith. Εσύ κλικάρεις στο menu τι θες να φτιαχτεί και αυτό έπειτα από λίγο πραγματοποιείται, προσφέροντας τα συν και τα πλην που η κατασκευή του συνεπάγεται σε resources - τα οποία αναγράφονται ευκρινώς κάτω από κάθε κτήριο.

ΚΑΚΟ ΟΧΙ, ΕΥΧΑΡΙΣΤΟ ΝΑΙ

Η απλότητα που χαρακτηρίζει το gameplay του δεν το καθιστά δύσπεπτο για τα γούστα κανενός, ακόμη και για παίκτες που παραδοσιακά αποφεύγουν τα strategies - από την άλλη όμως, αυτό ίσως να αποτελέσει λόγο κατακραυγής από τους hardcore strategάδες. Γι' αυτούς τις όποιες αρχικές εντυπώσεις έρχεται να απαλύνει η πολύ καλή A.I. του παιχνιδιού, που σε custom σενάρια μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα αξιόμαχη. Βέβαια, εδώ πρέπει να τονίσω ότι τα units έχουν κάποιο πρόβλημα με το pathfinding και δεν πρέπει να τα αφήνετε στη μοίρα τους, όταν πρόκειται να διανύσουν μεγάλες αποστάσεις με φυσικά εμπόδια.

Κλείνοντας, πιστεύω ότι το Battles of Ahriman δεν είναι σε καμιά περίπτωση κακό παιχνίδι. Αντιθέτως, είναι ευχάριστο και ίσως για κάποιους αποδειχθεί και εθιστικό, αν μάλιστα δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία με κάποιον από τους συγγενείς τίτλους.

PC



Καλό είναι να χτίζετε φρούρια σε κάθε νέα περιοχή που καταλαμβάνετε, αφού λειτουργούν ως ιδανικοί αμυντικοί μηχανισμοί.



Οταν κάνετε κλικ στο στρατό σας, το κεντρικό τμήμα του interface αλλάζει και από εκεί μπορείτε να επιλέξετε formations, καθώς και να πληροφορηθήτε για την κατάσταση κάθε λόχου.



Τα γραφικά, όπως διαπιστώνετε, δεν είναι σίγουρα το δυνατό όπλο του καινούριου τίτλου στη σειρά Kohan.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
78	70	50	85	85	80

Ενα κλασικό, παλιομοδίτικο strategy που δίπλα στα "διαμάντια" του τελευταίου χρόνου δείχνει επικίνδυνα την ηλικία του.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: ELECTRONIC ARTS

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 500, 128MB ΜΝΗΜΗ, 32MD 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη www.rpg.gr

Μέσα σε δύο μήνες η EA κυκλοφόρησε expansions για τα καλύτερα World War II First Person Shooters της αγοράς! Medal of Honor και Battlefield 1942 έχουν καθορίσει το χώρο και είναι ανάρπαστα σε όλα τα Net cafés. Δυστυχώς, το Spearhead, το expansion για το Medal of Honor που κυκλοφόρησε τον προηγούμενο μήνα, δεν απέσπασε και τις καλύτερες κριτικές, καθώς ήταν πολύ μικρό και στην ουσία απευθυνόταν μόνο στους multiplayer fans του παιχνιδιού. Το Road to Rome, το expansion του BF1942 που μόλις κυκλοφόρησε, όλοι ήλπιζαν ότι δεν θα ακολουθήσει την ίδια πορεία... Ήλπιζαν!



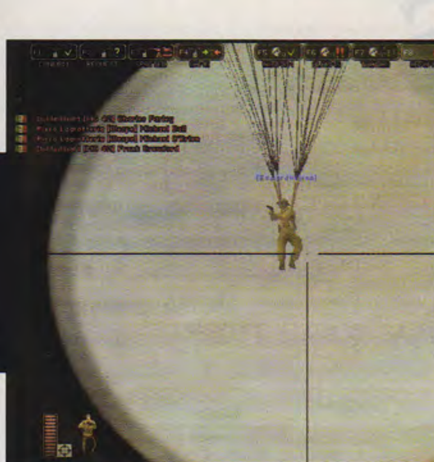


ψυχρολουσία που ένιωσα τον προηγούμενο μήνα με το Spearhead για το MOHAA (Medal of Honor: Allied Assault) ήταν αρκετή για να με κάνει επιφυλακτικό απέναντι στο αντίστοιχο expansion του BF 1942, το οποίο ανέμενα μέχρι πρότινος με αγωνία. Τελικά, το παιχνίδι κυκλοφόρησε και με μισή καρδιά το ξεκίνησα, για να διαπιστώσω ότι, δυστυχώς, οι υποψίες μου επαληθεύτηκαν!

MAPS & MISSIONS

Μπορεί να σας δυσαρεστεί το γεγονός ότι είμαι τόσο αρνητικός και απόλυτος στην άποψή μου για τα expansions των δύο παιχνιδιών της EA, όμως, φίλοι μου (και φίλες μου :P), δεν μπορώ να συγκρατήσω την οργή μου (σιγά Conan) όταν νιώθω ότι οι εταιρείες απομυζούν το μεδούλι του gamer (δηλαδή τα φράγκα μας). Ας δούμε όμως γιατί είμαι τόσο αρνητικός...

Το Road to Rome προσφέρει μόνο 6 νέους maps. Οι αποστολές στους χάρτες αυτούς διαδραματίζονται στη γειτονική Ιταλία, όπου οι συμμαχικές δυνάμεις πολεμούσαν τους Ιταλούς κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Παρόλο που ο αριθμός των νέων maps είναι προκλητικά μικρός, το μόνο θετικό στοιχείο είναι ότι έχουν δουλευτεί και σεταριστεί πολύ προσεκτικά. Ως γνωστόν, το BF 1942 είναι ένα από τα πιο στρατηγικά realistic FPS που έχουν υπάρξει ποτέ, διότι απαιτεί από τον παίκτη καλή συνεργασία με τους συμμάχους του και στρατηγική, προσεκτική κίνηση στο χάρτη. Μπορεί τη μια στιγμή να βρίσκεσαι στην κορυφή ενός αναχώματος και




Sniper αφ' υψηλού... Γνωστό και ως death from above.

Τρελαίνομαι να καθαρίζω κόσμο με το που κάνει respawn!



Θετικά

- Αυξάνει τη multiplayer αντοχή του παιχνιδιού
- Ορισμένα νέα, χαριτωμένα γραφικά



Αρνητικά

- Πολύ λίγο
- Κακή αναλογία απόλαυσης/τιμής

να γαζώνεις με μολύβι τα κορμιά των εχθρών σου και την άλλη, ακούγοντας ένα παράξενο σφύριγμα να σε πλησιάζει, ως εκ θαύματος να αρχίσεις να πετάς, αφού έπεσες θύμα των πυρών ενός τανκ ή κανονιού.

Οι χάρτες της Ιταλίας είναι αρκετά μεγάλοι σε έκταση (δηλαδή έχει πολύ τρέξιμο) και έχουν πολύ άπλα (πεδινές εκτάσεις). Αυτά τα δύο χαρακτηριστικά κάνουν την παρτίδα ακόμη περισσότερο προσανατολισμένη στη στρατηγική, καθώς αν βρεθείς ακάλυπτος σαν μπρόκολο στη μέση του χάρτη, θα φας δυο-τρεις κανονιές ή sniper-ιές και θα επιστρέψεις στη βάση σου για το respawn :).

ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Ευτυχώς το οπλοστάσιο του BF 1942 αποτελείται όχι μόνο από όπλα χειρός αλλά και από τανκ, κανόνια και αεροπλάνα. Συνολικά οκτώ νέα οχήματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους παίκτες στο πεδίο της μάχης, αλλάζοντας άρδην τα δεδομένα. Βομβαρδιστικά, τεράστια κανόνια και νέα τανκ αποτελούν το νέο οπλοστάσιο για τις δύο παρατάξεις (Axis και Allies). Ιδίως τα βομβαρδιστικά και τα κανόνια είναι φοβερά εκνευριστικά, καθώς αν κάποιος αντίπαλος σε βάλει στο μάτι (ιδίως στο multiplayer) μπορεί να σου σπάσει τα νεύρα. Πολλή προσοχή απαιτείται από όλους τους επίδοξους καβαλάρηδες των τεθωρακισμένων, καθώς μπορεί οι εκτάσεις να είναι αχανέστατες, ωστόσο το έδαφος είναι πολύ ανώμαλο και χωρίς πολύ κόπο μπορείτε να μπλοκάρετε ή -ακόμα χειρότερα- να ανατρέψετε το όχημά σας!

Επιπροσθέτως, υπάρχουν δύο νέοι στρατοί από ισάριθμα κράτη, οι οποίοι έρχονται να ενισχύσουν τις δύο παρατάξεις: οι Γάλλοι με τους Allies και οι Ιταλοί με τους Axis. Δυστυχώς, τα Γαλλάκια είναι σκέτη απογοήτευση, καθώς δεν διαφέρουν καθόλου σε εμφάνιση από αυτήν του αμερικανικού στρατού. Οι Ιταλοί όμως είναι πολύ πιο καλά σχεδιασμένοι και έχουν τα δικά τους όπλα και στολές. Κλείνοντας, να αναφέρω ότι τα maps Monte Casino και Monte San Crose είναι καταπληκτικά και με έκαναν να ξεχάσω όλα τα προηγούμενα!

THE END

Οπως καταλάβατε, οι εντυπώσεις μου από το BF 1942 δεν ήταν οι καλύτερες δυνατές. Το παιχνίδι ήταν βαρετό, αφού ένιωθα ότι έπαιζα τα ίδια και τα ίδια. Ο μόνος λόγος για να το αγοράσετε είναι εάν είστε fan του BF1942 και ασχολείστε με το multiplayer, ακριβώς δηλαδή ό,τι ισχύει για το Medal of Honor Spearhead. Βέβαια, στην Ελλάδα σωστό multiplayer μπορεί να παίξει κάποιος μόνο στα Net cafés, οπότε δεν υπάρχει λόγος να το αγοράσετε αφού δεν πρόκειται ποτέ να παίξετε από το σπίτι σας multiplayer. Εάν υπήρχε η κατάλληλη υποδομή με DSL (τι είναι αυτό;) και servers, θα ήταν πολύ καλή επένδυση η αγορά του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Ομως ούτε DSL υπάρχει ούτε σας συνιστώ να παίξετε το παιχνίδι μέσω Internet (ακόμα και με ISDN είναι μεγάλη πίκρα). Οπότε καλύτερα να περιμένετε ή να εγκαταστήσουν το παιχνίδι στο Net café που επισκέπτεστε ή να εγκαταστήσετε DSL (δηλαδή ύστερα από 2-3 μήνες) και μετά να παίξετε σε servers του εξωτερικού. Εξάλλου για 2-3 ώρες single player εμπειρίας δεν αξίζουν τόσα χρήματα. PC



Αυτοί κάνουν απόβαση και εγώ κάνω charge κατά πάνω τους.



Ούτε το crawl δεν σε γλιτώνει από τους "ανοιχτούς" χάρτες.

Αν σας άρεσε...



...τότε καλό θα ήταν να δοκιμάζατε να παίξετε Medal of Honor, Return to Castle Wolfenstein και, φυσικά, Counter-Strike!

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ
77	95	91	90	70	95

Μπορεί τα επιμέρους κομμάτια του να έχουν πολύ υψηλή βαθμολογία, όμως ως σύνολο το παιχνίδι είναι απογοητευτικό!

hints & tips



Είμαστε δυops, είμαστε τριps, είμαστε χίλια δεκατρίps, του "PC Master" τα Hints & Tips (τι τραγουδοποιός που είμαι)! Αν κάποιο ποταπό και απαίσιο παιχνίδι σάς κουρέλιασε τα νεύρα, έχετε δύο επιλογές: να κάνετε το CD του frisbee και να το δώσετε για να παίξει ο σκύλος ή να διαβάσετε τις υπόλοιπες σελίδες μήπως και περιλαμβάνεται στο "κολπάδικο" του περιοδικού. Η επιλογή είναι του σκύλου...

SEA DOGS

Μια και ο λόγος για σκύλους, τα σκυλιά της θάλασσας έρχονται να κατακτήσουν τις καρδιές σας. Το βεβαιώνουν τρεις ειδικοί τους περιοδικού: ο Ανδρέας, ο Παρασκευάς και, βεβαίως, ο Τσουρινάκης. Φυσικά, τι πειρατές θα ήσαστε αν δεν μπορούσατε να κλέψετε στο παιχνίδι; Ελα ντε; Γι' αυτό ιδού μερικά χρήσιμα cheats:

Οσο είστε στη θάλασσα, πατήστε [ctrl]+[z] και δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **have life:** Επισκευάζετε το πλοίο και έχετε πλήρες πλήρωμα
- **expu mne:** Επιπλέον experience
- **deneg day:** Επιπλέον money (ανάθεμά τα, τα τάλαρα!)
- **get me magic:** Επιπλέον Cannon Damage
- **make screen shots:** Καθόλου Cannon Damage
- **now i flying:** Με το Ctrl + F μετακινείτε την Camera
- **fire from camera:** Πατήστε το "0" στο Numpad για να πυροβολήσετε από την Camera
- **teleport:** Πατήστε Ctrl + L για να τηλεμεταφέρετε το πλοίο εκεί όπου δείχνει η Camera

FIFA 2003

Είμαι σίγουρος ότι τα αφιερώματα στη στρατηγική του FIFA 2003 των προηγούμενων τευχών ήταν ανεκτίμητα βοηθήματα για εσάς που είστε κολλημένοι με την μπάλα. Για τους υπόλοιπους, όμως, που θα επιθυμούσαν ένα είδος "παράγκας" για να επικρατήσουν του παιχνιδιού, η λύση είναι εδώ!

Πηγαίνετε στον κατάλογο εγκατάστασης του παιχνιδιού, βρείτε το αρχείο soccer.ini, κάντε ένα αντίγραφο ασφαλείας, ανοίξτε το με το notepad και προσθέστε στο τέλος του αρχείου οποιεσδήποτε από τις παρακάτω γραμμές επιθυμείτε. Επειτα σώστε το αρχείο, ξεκινήστε το παιχνίδι και voilà!

- **AUTO_TACKLING=1:** Ενεργοποιείται το αυτόματο Tackling
- **ONE_ON_ONE=1:** Ενεργοποιήστε την One On One Playmode
- **ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1:** Ο τερματοφύλακας γίνεται "αστέρι"
- **CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1:** Οι ομάδες έχουν ίσα στατιστικά
- **AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1:** Ενεργοποιείται το Aggressive Tackle Cheat
- **PRACTICE_MODE=1:** Ενεργοποιείται η Practice Mode
- **DEMO_MODE=1:** Ενεργοποιείται η Demo Mode
- **WINDOWED=1:** Το παιχνίδι τρέχει σε παράθυρο
- **CHEAT_RANDOM_TEAMS=1:** Παίζετε με τυχαίες ομάδες
- **UNLOCK_TOURNAMENT=1:** Ξεκλειδώνει το τουρνουά
- **CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1:** Ξεκλειδώνουν όλες οι ομάδες

Ωστόσο, λάβαμε και το e-mail που ακολουθεί, στο οποίο ένας ακόμα "μάστορας" του αθλήματος δίνει τα δικά του tips! Δεν είναι άλλος από το μεγάλο χαμένο του τελικού του Grand Prix 2002, Νίκο Καραγγέλη!

"Παίρνω και εγώ λοιπόν το θάρρος να γράψω στο αγαπημένο μου (και πολλών άλλων φαντάζομαι) περιοδικό για πρώτη φορά. Διαβάζοντας στη στήλη 'Hints and Tips' για το FIFA 2003, αποφάσισα να στείλω και εγώ μερικές συμβουλές ακόμα, τις οποίες (αν θέλετε πάντα) μπορείτε να δημοσιεύσετε.

Κατ' αρχάς, αντίθετα με το ό,τι ισχυρίζεται ο περισσότερος κόσμος, είναι πάρα πολύ εύκολο να σκοράρεις με σέντρα! Αρκεί να ξέρεις πώς! Αλλωστε... αυτό ήταν που με οδήγησε και στον τελικό του Grand







SEA DOGS

Prix. Ναι, είπα να ξεμυτίσω ύστερα από αυτό το ντροπιαστικό 4-1! Καταραμένη Γερμανία... Πίσω στο θέμα μας... Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να πατήσεις το πλήκτρο 'Q', ώστε να αρχίσει ο παίκτης που σκοπεύει να παραλάβει τη σέντρα να τρέχει. Μόλις φτάσει λίγο πιο μπροστά από τον αμυντικό, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΟ OFFSIDE, το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να πατήσεις το κουμπί της σέντρας μαζί με την κατεύθυνση φυσικά και ο παίκτης κάνει ΜΟΝΟΣ του είτε κεφαλιά, είτε προβολή, είτε κάτι πιο θεαματικό όπως κεφαλιά ψαράκι! Τώρα, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατήσετε τα βελάκια κατεύθυνσης για να καταλήξει η μπάλα στα δίχτυα. Είναι πιο εύκολο απ' ό,τι ακούγεται! Βέβαια, όταν έχετε αντίπαλο τον υπολογιστή, υπάρχουν μερικές ομάδες στις οποίες είναι αρκετά δύσκολο να σκοράρετε με αυτόν τον τρόπο, καθώς δεν αφήνουν τον επιθετικό σας οι αμυντικοί να περάσει μπροστά τους! Η Arsenal είναι μία από αυτές. Κατά τα άλλα, ο τρόπος αυτός είναι ένα σίγουρο και όμορφο γκολ. Στα υπόλοιπα σημεία που θα ήθελα να αναφερθώ, με έχει καλύψει απόλυτα η στήλη. Να υπενθυμίσω μόνο για άλλη μία φορά... Προσοχή στο sprint και στο timing που αυτό χρειάζεται!"

Dark Angel Nick Nickkara122@hotmail. com

SPLINTER CELL

Για όσους το Hitman δεν ήταν αρκετό για να εκτονώσουν τη δολοφονική μανία τους με τον πιο Stealth τρόπο, έρχεται το Splinter Cell που θα βάλει κάθε κατεργάρη στον πάγκο του. Τώρα, αν ο πάγκος σάς πέφτει λίγο ψηλός, ξέρετε τι πρέπει να κάνετε:

Πατήστε [F2] για να εμφανιστεί το παράθυρο της κονσόλας, γράψτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς και πατήστε [Enter] για να τον ενεργοποιήσετε:

- **health** - Πλήρης ενέργεια
- **invincible 1/0** - Ενεργοποιήστε/Απενεργοποιήστε την god mode
- **invisible 1/0** - Ενεργοποιήστε/Απενεργοποιήστε το για να είστε αόρατος
- **playersonly 1/0** - Παγώστε τους πάντες εκτός από τον παίκτη
- **ammo** - Πλήρη πυρομαχικά
- **ghost** - Περπατήστε μέσα από τους τοίχους
- **fly** - Και πετάς και πετάς και πετάς!
- **walk** - Αν έχετε βάλει fly ή ghost, με το walk επανέρχεστε στο κανονικό.

FREELANCER

Περιπέτεια, ίντριγκες και ευκαιρίες σε ένα παρανοϊκά επικό και συναρπαστικό σύμπαν επιστημονικής φαντασίας. Αυτά είναι τα χαρακτηριστικά του νέου action της Microsoft, που περιστρέφεται γύρω από τις περιπέτειες ενός τυχοδιώκτη. Τώρα αν δεν έχετε έμφυτη την τάση να διώχνετε τοίχους και τα έχετε βρει λίγο μπαστούνια, λίγα δευτερόλεπτα σας χωρίζουν από το να αλλάξει η τύχη σας. Γιατί ένας άντρας φτιάχνει μόνος την τύχη του!

Στο φάκελο "My Documents\My Games\Freelancer" υπάρχει το αρχείο PerfOptions.ini. Αφού, για καλό και για κακό, κάνετε ένα αντίγραφο ασφαλείας, βρείτε τη γραμμή που γράφει

- **DIFFICULTY_SCALE = 1.00**

και αλλάξτε τη σε

- **DIFFICULTY_SCALE = 0.00**

MASTER OF ORION 3

Εχετε τα κότσια να γίνετε για τρίτη φορά οι κύριοι του Ορίωνα; Οπως και να 'χει, λίγη βοήθεια ποτέ δεν έβλαψε κανένα. Για να εφαρμόσετε τα cheats, θα χρειαστείτε ένα Hex Editor (όπως ο Ultra Edit).

Ανοίξτε το αρχείο του Save που θέλετε να αλλάξετε με τον Hex Editor. Ψάξτε μέσα στο αρχείο για το όνομα της αυτοκρατορίας σας. Προσθέστε 27 στο offset και θα έχετε αντίκτυπο στο χρηματικό ποσό σας. Αλλάξτε τα 4 bytes όπως επιθυμείτε. Για παράδειγμα, αν δώσετε 00 0f 42 40, θα έχετε ένα ολοστρόγγυλο εκατομμύριο!

TIGER WOODS PGA GOLF 2003

Επειδή το golf είναι ένα πολύ συναρπαστικό παιχνίδι που ταιριάζει σε νεαρούς από 70-90 χρονών, υπήρξε επιτακτική ανάγκη να μεταφερθεί στους υπολογιστές μας. Για όσους από εσάς βαριούνται να κυνηγάνε τα μπαλάκια τρέχοντας με ανόητα ηλεκτρικά αυτοκίνητα, έχουμε μερικές πολύ καλές ιδέες:

Πηγαίνετε στα Options, επιλέξτε "Cheat Codes" και εισαγάγετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς. Αν γίνει σωστά, θα ακούσετε τον ίδιο τον Tiger Woods να λέει "Oh Yeah!".

- **ALLTW3** - Εχετε πρόσβαση σε όλους τους golfers
- **COURSES** - Ξεκλειδώνουν όλες οι πίστες

Οι υπόλοιποι κωδικοί σάς αφήνουν να παίξετε με μερικά από τα ιερά τέρατα του χώρου:

- **SUNDAY** - Super Tiger Woods
- **XON** - Brad Faxon
- **IAM#1** - Cedric "Ace" Andrews
- **BANDPANTS** - Charles Howell
- **IIIGODFATHER** - Dominic "The Don" Donatello
- **MCRUFF** - Hamish
- **THESWING** - Jim Furyk
- **SUPERSTAR** - Josey "Superstar" Scott
- **JUSTINTIME** - Justin Leonard
- **COWGIRL** - Kellie Newman
- **CALCULATE** - Mark Calavecchia
- **TB** - Mark Omeara
- **YOYOYO** - Melvin "Yosh" Tanigawa
- **NOTABLY** - Notah Begay
- **IIISOLITARY1** - Solita Lopez
- **SS** - Steve Stricker
- **SINK** - Stewart Cink
- **ORANGES** - Stuart Appleby:
- **2TON** - Takeharu "Tsunami" Moto
- **TYNO** - Ty Tryon







FIFA 2003



hints & tips

- **VALENTINE** - Val "Sunshine" Summers
- **VJSING** - Vijay Singh

Τώρα, αν θέλετε εύκολα να κερδίσετε πολλούς πόντους στις ικανότητές σας για να διευκολύνετε τη νίκη σας στην Tiger Challenge, υπάρχει ο εξής απλούστατος τρόπος:

Δημιουργήστε μια κούρσα γεμάτη με par 3 τρύπες (οι εύκολες είναι καλύτερες). Μετά επιλέξτε stroke play και διαλέξτε τον παίκτη που έχει η κούρσα που φτιάξατε. Επειτα στις προτιμήσεις ορίστε να παίξετε και τις 18 τρύπες με ενεργοποιημένα τα mulligans, χωρίς να πειράξετε τις υπόλοιπες ρυθμίσεις. Μέσα στο παιχνίδι αρχίστε να κάνετε mulligans μέχρι να πετύχετε την τρύπα με την πρώτη. Μόλις γίνει αυτό, θα κερδίσετε $30.000. Επαναλάβετε τη διαδικασία για τις υπόλοιπες τρύπες. Αν δεν βγείτε καθόλου από το παιχνίδι, δεν θα χρειαστεί να ξανακερδίσετε τις 30.000. Κάθε τρύπα που θα πετυχαίνετε με μία μόνο βολή θα αξίζει $1.500.000 και δεν χρειάζεται καν να τις πετύχετε στη σειρά. Οταν θα έχετε κερδίσει περίπου $13.000.000, όλα τα χαρακτηριστικά σας θα είναι στο 100 και πλέον η Tiger Challenge θα είναι παιχνιδάκι!

AMERICAN CONQUEST

Γουστάρετε βαρβάτο strategy παίζοντας την πλευρά των "καλών" Αμερικανών; Φαντάζομαι πως ναι, για να έχετε αγοράσει αυτό το παιχνίδι. Βέβαια, αν θέλετε να παίξετε "τίμια" όπως οι πραγματικοί Αμερικανοί, ορίστε λίγη βοήθεια:

Πατήστε Enter και μετά γράψτε τον καθένα από τους παρακάτω κωδικούς για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat. Προσοχή, οι κωδικοί είναι case sensitive, δηλαδή παίζουν ρόλο τα κεφαλαία και τα μικρά γράμματα:

- **babki ή money** - Προσθέτει 50.000 σε όλα τα resources
- **qwe** - Πατήστε [P] για όλες τις μονάδες viewall ή supervizor - Αφαιρεί την ομίχλη (δουλεύει στο Demo).

AIRPORT TYCOON 2

Το Ελ. Βενιζέλος στο τσεπάκι σας! Για να αποδείξετε σε όλους ότι το μεγαλύτερο αεροδρόμιο της Ευρώπης βρίσκεται στο PC σας και όχι στα Σπάτα, εφαρμόστε τα παρακάτω:

Πατήστε το [~] για να ανοίξει το παράθυρο της κονσόλας, εισαγάγετε τον κατάλληλο κωδικό και πατήστε Enter για επιβεβαίωση. Αν ο κωδικός είναι σωστός, το παράθυρο της κονσόλας θα κλείσει μόνο του, αλλιώς θα παραμείνει ανοιχτό.

- **INeedCash** - 100.000.000 επιπλέον χρήματα
- **MassDrop** - Πελώριο αεροδρόμιο
- **DoEarthquake** - Ξεκινήστε ένα σεισμό
- **DoTornado** - Ξεκινήστε έναν ανεμοστρόβιλο
- **SetBudget xxx** - Παίρνετε xxx ποσό επιπλέον χρημάτων
- **SetCash xxx** - Το ίδιο με το SetBudget
- **HideGame** - Κρύβετε το παιχνίδι (;)
- **ShowGame** - Φανερώνετε ένα κρυμμένο παιχνίδι

APACHE AH-64 AIR ASSAULT

Αν θέλετε να πετάξετε με ένα ελικόπτερο Apache, έχετε τρεις επιλογές: α) Να πάτε στο στρατό και να γίνετε στρατιωτικός πιλότος, β) Να βγάλετε δίπλωμα πιλότου και να αγοράσετε ένα ελικόπτερο για το πενιχρό ποσόν των μερικών δισ. δραχμών ή γ) Να αγοράσετε αυτό το παιχνίδι. Η τρίτη επιλογή μάλιστα έχει το πλεονέκτημα των παρακάτω cheats!



Μέσα στο παιχνίδι πατήστε τους εξής κωδικούς:

- **JKGODM** - God mode (on/off)
- **JKAMMO** - Unlimited ammo (on/off)
- **JKMSUC** - Finish mission

AQUA DIGGER

Ενα είναι το ερώτημα που οργή στα χείλη φέρνει: Μπορεί ένας aqua digger να ανοίξει μια τρύπα στο νερό; Δεν ξέρω την απάντηση, αλλά ξέρω τους κωδικούς για τα διάφορα levels του παιχνιδιού.

Αρχίστε το παιχνίδι όπως συνήθως και εισαγάγετε τους παρακάτω κωδικούς για να πάτε στο αντίστοιχο level:

- **05** - baracuda
- **10** - tzunamii
- **15** - abyssall
- **20** - seashell
- **25** - ninewave
- **30** - oystrezz
- **35** - seashore
- **40** - bluepond
- **45** - champion

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Ο Tom Clancy συνεχίζει να μας κακομαθαίνει με τη σειρά Ghost Recon. Αν βέβαια τα βρείτε σκούρα, ο Tom δεν δίνει δεκάρα. Μόνο εμείς στο "PC Master" μπορούμε να





AMERICAN CONQUEST



AIRPORT TYCOON 2



CHARTER EDITION
The Sims Online



GAMECUBE
METROID PRIME



PlayStation 2
The Getaway



XBOX
Tom Clancy's
SPLINTER CELL

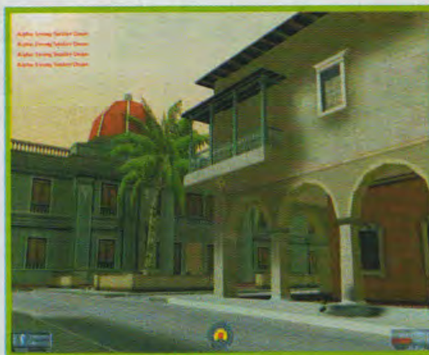
hints & tips



σας βοηθήσουμε αποτελεσματικά με τους παρακάτω κωδικούς:

Οσο παίζετε πατήστε Enter, εισαγάγετε τον κωδικό της επιλογής σας και επιβεβαιώστε με Enter.

- **Cisco** - Επιτυγχάνετε τα Objectives
- **Refill** - Ολα τα αντικείμενα στο inventory
- **Shadow** - Γίνεστε αόρατος
- **kit (kit file)** - Μετατρέπετε το kit στο συγκεκριμένο file
- **chickenrun** - Chicken grenade (κοτοπουλοχειροβομβίδα;)
- **rumbleoff** - Η οθόνη δεν τρέμει
- **hidecorpse** - Δεν εμφανίζονται τα ονόματα των πτωμάτων
- **rumbleon** - Η οθόνη τρέμει
- **quit** - Φεύγετε από το παιχνίδι
- **superman** - Μόνο ο κρυπτωνίτης μπορεί να σας βλάψει και αφού δεν υπάρχει στο παιχνίδι, είστε αθάνατοι
- **autolose** - Χάνετε την αποστολή (σε περίπτωση που δεν τα καταφέρνετε μόνοι σας να τα κάνετε σαλάτα)
- **mark** - Μαρκάρετε μια περιοχή στο χάρτη για τηλεμεταφορά
- **mark2** - Μαρκάρετε μια περιοχή στο χάρτη για τηλεμεταφορά
- **extremepaintball** - Παίζετε Paintball
- **loc** - Αναφορά της θέσης στην οποία βρίσκεστε
- **run** - Τρέχετε
- **boom** - Η οθόνη τρέμει
- **setgama (0.0-1.0)** - Αλλάζετε τη φωτεινότητα του παιχνιδιού
- **names** - Εμφανίζονται τα ονόματα των αντικειμένων
- **showtextureprops** - Εμφανίζονται οι ιδιότητες των υφών για τα αντικείμενα
- **squirrelkite** - Εκτοξευτής σκιούρων (τι άλλο θα δούμε ακόμα!)



- **god** - Αυτοκτονία (συναντάτε το δημιουργό)
- **rock** - Καταλαμβάνετε τις εχθρικές βάσεις
- **teamsuperman** - Ολη η ομάδα είναι αθάνατη
- **teamshadow** - Ολη η ομάδα είναι αόρατη
- **teleport** - Τηλεμεταφορά
- **spawn** - Τηλεμεταφέρεστε σε προεπιλεγμένες τοποθεσίες
- **toggleai** - Απενεργοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη
- **tracers** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τους tracers
- **toggleshoweffectsstats** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τα effect stats
- **toggleshowframerate** - Εμφανίζει/εξαφανίζει το framerate
- **togglemovetrees** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τα freezing trees
- **toggleshowinterfacestats** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τα interface stats
- **toggleshowlevelstats** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τα level stats
- **toggleshowperfcounters** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τους performance counters
- **toggleshowsystemmemorystats** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τα system memory stats
- **toggleshowtexturememorystats** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τα texture memory stats
- **toggleshowtotalstats** - Εμφανίζει/εξαφανίζει τα total stats
- **toggleui** - Εμφανίζει/εξαφανίζει το user interface
- **ammo** - Απειρα πυρομαχικά
- **unlockheros** - Ξεκλειδώνετε τους ήρωες
- **perf** - Βλέπετε τους debug counters
- **autowin** - Κερδίζετε την παρούσα αποστολή

SIM CITY 4

Αν θέλετε να γίνετε δήμαρχος, ο καλύτερος τρόπος είναι το Sim City. Τουλάχιστον κανείς γνωστός δεν πρόκειται να σας βρίζει αν κάνετε κάποιο λάθος, αφήστε που δεν υπάρχουν εκλογές και δεν χρειάζεται να φλομώσετε τους πολίτες στα ψέματα. Για να γίνετε πιο αποτελεσματικός στο δημαρχιλίκι, κάντε τα εξής:

Οσο παίζετε, πατήστε [ctrl]+X (κουτρουλού όπως λέει η αδερφή μου) και εισαγάγετε τον αντίστοιχο κωδικό επιβεβαιώνοντας με [enter].

- **Fightthepower** - Ξεφορτώνεστε το Power Requirement
- **Hellomynameis** - Αλλάζετε το όνομά σας (μετά την εντολή αφήστε ένα κενό και βάλτε το καινούριο όνομα)
- **Howdryiam** - Ξεφορτωθείτε το Water Requirement
- **Sizeof** - Μεγέθυνση (1-100)
- **Stopwatch** - Παγώνει ο χρόνος
- **Tastyzots** - Εμφανίζονται τα Zots
- **Weaknesspays** - Προστίθενται 1.000 simoleons στο χρηματοκιβώτιό σας
- **Whatimeizit** - Ορίστε το χρόνο (Αφήστε ένα κενό μετά την εντολή και γράψτε την ώρα)
- **Whererufrom** - Αλλάξτε το όνομα της πόλης (με τον ίδιο τρόπο όπως του δημάρχου)
- **you don't deserve it** - Ολες οι ανταμοιβές
- **zoneria** - Κρύψτε το χρώμα των άδειων ζωνών

PC







SIM CITY 4



ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ

Το 2ο μέρος της λύσης του παιχνιδιού

Δεν αλλάζω τίποτε από την εισαγωγή του προηγούμενου τεύχους, μια και συνεχίζουμε τη λύση του ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ - Conspiracies. Πρόκειται για την πρώτη ελληνική προσπάθεια πραγματικά επαγγελματικού επιπέδου, η οποία έχει τις προϋποθέσεις να αντέξει στο διεθνή ανταγωνισμό και όχι μόνο. Το ελληνικό adventure ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ το παρουσιάσαμε στο τεύχος του Ιανουαρίου και το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε κάθε φίλο των adventures games. Είναι δύσκολο βέβαια, αλλά γι' αυτό είμαστε εμείς εδώ!

ΣΤΟ ΠΑΛΛΑΤΙΝΟ

Συνεχίζουμε τη λύση του παιχνιδιού από το σημείο όπου βρίσκεις την πλαστική μαγνητική κάρτα μέσα στο σκουπιδοτενεκέ στο ΠΑΛΛΑΤΙΝΟ. Από εδώ πας στην κλειδωμένη πόρτα που είναι απέναντι και στέκεσαι έτσι ώστε να βλέπεις τη σχισμή που είναι στα δεξιά της.

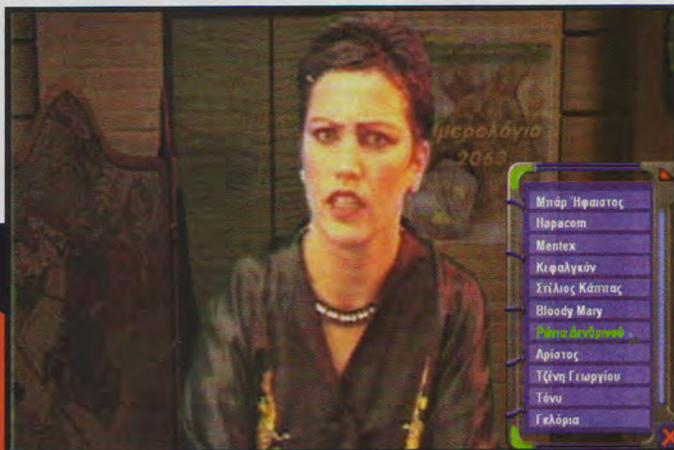
Από το inventory σου πάρε τη μαγνητική κάρτα που μόλις βρήκες και κάνε την κλικ στη σχισμή που βλέπεις στα δεξιά της πόρτας. Ακούς την πόρτα να ξεκλειδώνει. Κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Βρίσκεσαι στα καμαρίνια Pallatino. Κάνε κλικ στην πρώτη πόρτα που είναι στα δεξιά σου, είναι η πόρτα του καμαρινιού της Γκλόρια. Της μιλάς αυτόματα. Διάλεξε τη δεύτερη επιλογή ("Τη ρωτάς στα ίσια") και εν συνεχεία πάλι τη δεύτερη ("Φιλότιμο και καλή καρδιά"). Τώρα ρώτησέ την για όλα, οπωσδήποτε όμως για τη Ράνια Δενδρινού, μια κι έτσι μαθαίνεις τη διεύθυνσή της. Όταν τελειώσεις, κάνε κλικ στο εικονίδιο Χ στο κάτω δεξιά μέρος του panel των ερωτήσεων για να το κλείσεις και να φύγεις.

Πας αυτόματα στο σπίτι σου και ακούς το σχόλιο ότι με την επιταγή πλήρωσες όλα τα τρέχοντα έξοδα-χρέη σου, κι έτσι η επιταγή δεν θα υπάρχει πια στο inventory σου. Βρίσκεσαι έξω από το διαμέρισμά σου! Μπες στο διαμέρισμά σου και πήγαινε στην πολύ εντυπωσιακή τηλεόραση. Κάνε κλικ σε αυτήν και μαθαίνεις τα τελευταία νέα. Πας στο κρεβάτι σου για ύπνο.

Τέλος της πρώτης μέρας.

Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΜΕΡΑ

Ξεκινώντας τη δεύτερη μέρα ακούς τον Νικ να κάνει ένα σχόλιο ότι πρέπει να πιει οπωσδήποτε έναν καφέ. Μην ανησυχείς, δεν χρειάζεται να ξαναφτιάξεις καφέ, άλλωστε δεν μπορείς. Κατέβα κάτω και πήγαινε στο τραπέζι με τον υπολογιστή σου. Πάρε το fax που βλέπεις, είναι από την Γκλόρια. Ανοιξε το inventory σου και κάνε δεξί κλικ στο fax της Γκλόρια. Βλέπεις το τηλέφωνό της (45632109909). Από το inventory σου πάρε τη Vid Phone Card και κάνε την κλικ στον υπολογιστή σου. Τη βάζεις στην ειδική θέση που υπάρχει στην αριστερή μεριά του. Κάνε κλικ στον υπολογιστή σου και στο ειδικό μενού που εμφανίζεται κάνε κλικ στην επιλογή Vid Phone, πάρε τηλέφωνο την Γκλόρια σχηματίζοντας το νούμερο 45632109909 και εν συνεχεία κάνε κλικ στο εικονίδιο του τηλεφώνου στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Την καλείς και αυτή σου λέει πως ξέχασε να σου πει πριν ότι την τελευταία φορά που είδε τον Τόνυ, αυτός μιλούσε για μία δουλειά με ναρκωτικά!



Μιλώντας με την Γκλόρια στο καμαρίνι της.



Παρακολουθώντας τις ειδήσεις από την τηλεόραση στο σπίτι σου.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

ΣΧΟΛΙΟ 4: *Δεν είναι απαραίτητο να τηλεφωνήσεις στην Γκλόρια για να ολοκληρώσεις το παιχνίδι, αλλά η πληροφορία που σου δίνει προσθέτει στο σεναριακό background του παιχνιδιού.*

Τώρα τηλεφώνησε στο Θάνο σχηματίζοντας το νούμερο 55568374639 και έπειτα κάνε κλικ στο εικονίδιο του τηλεφώνου στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Του μιλάς αυτόματα. Διάλεξε τη δεύτερη ερώτηση ("Ερώτηση χωρίς καθυστέρηση"). Ρώτησέ τον για όλα, οπωσδήποτε όμως για τον Μικέ. Μαθαίνεις για την ουσία G53 και ότι στην τσέπη του βρέθηκε ένα κουτί Κεφαλγκόν. Τέλος, ρώτησέ τον περισσότερα για την ουσία G53. Κλείσε την τηλεφωνική συνομιλία σας.

Ξανακάνε κλικ στον υπολογιστή σου και στο ειδικό μενού που εμφανίζεται κάνε κλικ στην επιλογή "Παγκόσμια Βάση Δεδομένων". Ζητάει έναν κωδικό. Τι να βάλεις; Δοκίμασε την ημερομηνία που είδες στην αρχή του παιχνιδιού πίσω από τη φωτογραφία της Τζούλια Πέκα, δηλαδή την 25/11/2059, έτσι ακριβώς όπως τη βλέπεις.

ΣΧΟΛΙΟ 5: *Προσέξτε καλά, οι αριθμοί εισάγονται μόνο από τα πλήκτρα που είναι ακριβώς πάνω από τα γράμματα του πληκτρολόγιου και ΟΧΙ από το numeric pad! Αυτή η αναφορά-σχόλιο ισχύει για όλο το παιχνίδι, γι' αυτό και δεν πρόκειται να επανέλθω σε αυτό.*

Πετυχαίνεις μία απομακρυσμένη σύνδεση με τα αρχεία του Θάνου Πέκα. Βλέπεις τα αρχεία: ΧΑΠΑΚΟΜ, ΜΕΝΤΕΞ, ΒΙΟΚΟ, ΜΙΚΕΣ, ΑΡΙΣΤΟΣ και ΤΖΕΝΗ.

Κάνε κλικ στην πάνω-πάνω οθόνη, έτσι ώστε να μπορέσεις να γράφεις σε αυτήν, και εν συνεχεία πληκτρολόγησε τα ονόματα αυτά ένα-ένα, ξεκινώντας από τη λέξη ΧΑΠΑΚΟΜ και πατώντας φυσικά κάθε φορά το πλήκτρο "Εκτέλεση". Για να ξαναγυρίσεις στο μενού με τα αρχεία του Θάνου Πέκα, πατάς το πλήκτρο "Εύρεση". Αφού διαβάσεις όλες τις πληροφορίες, για να βγεις πάτησε το πλήκτρο "Escape" ή πληκτρολόγησε τη λέξη ΕΞΟΔΟΣ και πάτησε το πλήκτρο "Εκτέλεση". Βγαίνοντας από τον υπολογιστή σου πάρε από αυτόν τη Vid Phone Card σου.

Ανάμεσα στ' άλλα μαθαίνεις τη διεύθυνση της ΧΑΠΑΚΟΜ, η οποία θα εμφανίζεται πλέον στο χάρτη του παιχνιδιού.

Δεν έχεις να κάνεις τίποτε άλλο στο διαμέρισμά σου, γι' αυτό φύγε και πήγαινε στο ασανσέρ. Κάνε κλικ στην πόρτα και θα εμφανιστεί ο χάρτης του παιχνιδιού. Παρατήρησε ότι τώρα πια εμφανίζονται οι διευθύνσεις "Σπίτι Δενδρινού" και "Αποθήκες" (της ΧΑΠΑΚΟΜ). Κάνε κλικ στη διεύθυνση "Σπίτι Δενδρινού" και πας εκεί.

Από τις γλάστρες που υπάρχουν στις τέσσερις γωνίες του δωματίου της Δενδρινού πάρε τα χαρτάκια που βρίσκονται εκεί.

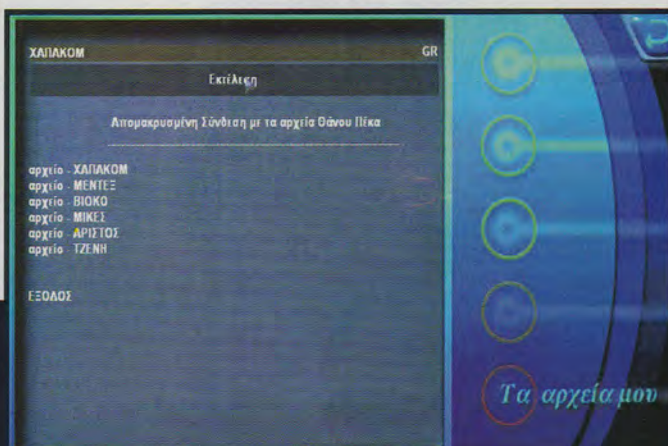
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΗΣ ΔΕΝΔΡΙΝΟΥ

Βρίσκεσαι σε έναν ειδικό προθάλαμο του σπιτιού της Ράνιας Δενδρινού. Παρατήρησε ότι στα δεξιά της πόρτας μπροστά σου υπάρχει μία ειδική σχισμή για μαγνητικές κάρτες, αντίστοιχη με αυτήν που υπάρχει έξω από τα καμαρίνια του Pallatino. Πλησίασε εκεί και παρατήρησε ότι στην κάτω δεξιά γωνία της σχισμής αυτής υπάρχει ένα μικρό κόκκινο κουμπί που μόλις ξεχωρίζει. Κάνε κλικ σε αυτό και βγαίνει η μαγνητική κάρτα της Ράνιας, την οποία προφανώς ξέχασε εκεί. Πάρε την και βάλ' την ξανά στη σχισμή. Ξεκλειδώνεις την πόρτα. Κάνε κλικ πάνω της και την ανοίγεις. Μπες μέσα.

Στα δεξιά όπως μπαίνεις, προς τη μεριά της τηλεόρασης, υπάρχει ένα μικρό κομοδίνο. Πήγαινε σε αυτό και κάνε κλικ στο συρτάρι του για να το ανοίξεις. Μέσα από αυτό πάρε το τηλεκοντρόλ. Από τις γλάστρες που υπάρχουν στις τέσσερις γωνίες του δωματίου πάρε τα χαρτάκια που βρίσκονται εκεί. Πρέπει να συγκεντρώσεις τέσσερα χαρτάκια συνολικά. Σε αυτά θα δεις τους αριθμούς 7 (για να το πάρεις πρέπει να πλησιάσεις τη γλάστρα, δίπλα στην τηλεόραση, κολλητά στον τοίχο πίσω από την ξαπλώστρα και το κομοδίνο), 8 (από τη γλάστρα που είναι στην πάνω δεξιά γωνία, όπως μπαίνεις, αυτού του δωματίου), 3 (από τη γλάστρα που είναι στην πάνω αριστερά γωνία, όπως μπαίνεις, αυτού του δωματίου) και 1 (από τη γλάστρα που είναι στην κάτω αριστερά γωνία, όπως



Μιλώντας με τον Θάνο Πέκα μέσω του Vid Phone.



Μπαίνοντας στα αρχεία του Θάνου Πέκα και μαθαίνοντας κρίσιμες πληροφορίες.

μπαίνεις, αυτού του δωματίου - για να το πάρεις πρέπει να πλησιάσεις τη γλάστρα αυτή σύρριζα από τον τοίχο όπως κατεβαίνεις από την προηγούμενη γλάστρα).

Τώρα πρέπει να βρεις και ένα πέμπτο χαρτάκι. Πού είναι αυτό; Οπως πρωτομπαίνεις στο δωμάτιο αυτό, θα δεις μπροστά σου να υπάρχουν δύο γλάστρες πάνω σε δύο κολόνες. Πλησίασε τη δεξιά όπως μπαίνεις κολόνα από την πίσω μεριά και κοιτώντας προσεκτικά θα παρατηρήσεις ότι ένα από τα "μάρμαρα" έχει διαφορετικό χρώμα. Κάνοντας κλικ στο μάρμαρο αυτό θα ανοίξει μία ειδική κρύπτη, όπου θα δεις το πέμπτο περιβόητο χαρτάκι, το οποίο περιέχει τον αριθμό 5.

➤ **ΣΧΟΛΙΟ 6:** *Αυτό το χαρτάκι είναι το πιο δυσεύρετο αντικείμενο σε ολόκληρο το παιχνίδι. Παρόλο που δείχνει έξυπνος γρίφος, θεωρώ την όλη ιδέα των χαρτιών που περιέχουν τον κωδικό και είναι τοποθετημένα-μοιρασμένα ανά ένα νούμερο το καθένα, ολοκληρωτικά αντιρεαλιστική.*

Παίρνοντας και το τελευταίο αυτό χαρτάκι, θα παρατηρήσεις ότι στο inventory σου όλα τα χαρτάκια έχουν γίνει "ένα" αντικείμενο. Κάνε δεξί κλικ σε αυτά και το inventory σου θα κλείσει και θα μείνουν στην οθόνη τα χαρτάκια αυτά. Κάνε σε αυτά αριστερό κλικ με το mouse, ώστε να εμφανιστεί το ειδικό κόκκινο πλαίσιο (δεν ξέρω γιατί, αλλά σε μένα χρειάστηκε να κάνω αρκετές φορές κλικ μέχρι να εμφανιστεί το κόκκινο αυτό πλαίσιο). Τώρα πάτα το CTRL πλήκτρο.

Κρατώντας πατημένο το CTRL πλήκτρο και έχοντας ταυτόχρονα πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, κινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη μπορείς να περιστρέφεις τα χαρτάκια. Κρατώντας πατημένο το CTRL πλήκτρο και έχοντας ταυτόχρονα πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse, κινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη μπορείς να μετακινείς αντίστοιχα κάθε χαρτάκι ξεχωριστά. Αυτό είναι απαραίτητο για να ξεχωρίσεις κατ' αρχάς τα πέντε χαρτάκια μεταξύ τους.

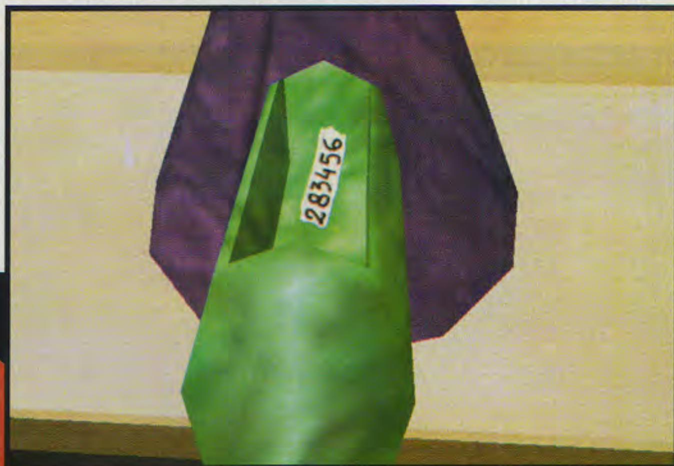
Αυτό που λοιπόν έχεις να κάνεις είναι πρώτα απ' όλα να ξεχωρίσεις τα πέντε χαρτάκια μεταξύ τους και εν συνεχεία να τα βάλεις έτσι ώστε οι αριθμοί να "κοιτούν" προς τη σωστή κατεύθυνση. Τώρα πια πρέπει να παρατηρήσεις πώς είναι κάθε χαρτάκι κομμένο. Αν τα έχεις βάλει σωστά, εύκολα διαπιστώνεις ότι το 8 πάει μπροστά από το 5 και ακολουθεί το 3. Μένουν το 1 και το 7. Αν τα μελετήσεις πιο προσεκτικά, θα δεις ότι το 1 πάει μπροστά από το 8. Μένει το 7, η δεξιά μεριά του οποίου φαίνεται να είναι καμένη. Λογικά, λοιπόν, το 7 πρέπει να είναι μετά το 3 και να λείπει ένα ακόμη νούμερο. Ετσι έχουμε την αλληλουχία-κωδικό 18537_.

➤ **ΣΧΟΛΙΟ 7:** *Αυτόν το γρίφο τον θεωρώ ως το χειρότερο του παιχνιδιού. Δεν ξέρω πώς κατέληξαν σε αυτόν, σε κάθε περίπτωση όμως έπρεπε να έχουν φροντίσει να είναι πιο λειτουργικός. Επίσης, δεν ξέρω αν πρέπει να ταιριάξει κάποιος τα χαρτάκια ΑΠΟΛΥΤΑ μεταξύ τους, κάτι τέτοιο προσωπικά τουλάχιστον δεν το κατόρθωσα ποτέ. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, σημειώστε ότι συμπερασματικά μόνο βγαίνει η σωστή αλληλουχία - και αυτή εν μέρει -, γιατί κανείς δεν μπορεί να αποκλείσει η σωστή αλληλουχία να ξεκινάει από το 7, να ακολουθεί το νούμερο που έχει καεί στην αριστερή άκρη του και στη δεξιά του να ταίριαζαν τα υπόλοιπα νούμερα, δηλαδή η αλληλουχία θα μπορούσε να είναι και 7_1853.*

Πού μπορεί να χρησιμοποιηθεί το νούμερο αυτό; Αρχικά, πάτα το πλήκτρο "Escape" για να διώξεις τα χαρτάκια αυτά και εν συνεχεία άνοιξε το inventory σου και κάνε δεξί κλικ στο τηλεκοντρόλ που βρήκες λίγο πριν. Ξανακάνε κλικ σε αυτό μέχρι να δεις το κόκκινο πλαίσιο γύρω από τα πλήκτρα με τα νούμερα. Σε αυτό πάτα τα νούμερα 18537. Με τη μέθοδο του trial & error δοκίμασε σταδιακά το προαναφερόμενο νούμερο βάζοντας στο τέλος κάθε δοκιμής ένα-ένα τα νούμερα από το 0 έως το 9, πατώντας κάθε φορά φυσικά στο τέλος το πλήκτρο "Αποστολή". Υστερα από μερικές δοκιμές θα βρεις ότι το τελευταίο νούμερο είναι τελικά το 5.

Ο κωδικός, λοιπόν, 185375 (πατώντας το πλήκτρο "Αποστολή") ενεργοποιεί ένα παράξενο ηχητικό σήμα, το οποίο αποενεργοποιεί τα μαγνητικά πεδία που προστάτευαν τα δύο περίεργα γλυπτά που βρίσκονται αριστερά και δεξιά της κεντρικής σκάλας.

➤ **ΣΧΟΛΙΟ 8:** *Ακόμη ένα πρόβλημα με τον προβληματικό αυτό γρίφο. Κατ' αρχάς, δεν φαίνονται πάνω στην οθόνη του τηλεκοντρόλ τα νούμερα που εισάγεις. Εν συνεχεία, δεν είναι διακριτά τα νούμερα του τηλεκοντρόλ - μόνο συγκριτικά με ένα πραγματικό τηλεκοντρόλ υποθέτεις ποια πλήκτρα είναι ποια. Επίσης, δεν είναι διακριτό αν το πλήκτρο "Αποστολή" είναι λει-*



Βρίσκοντας τον κωδικό που ξεκλειδώνει τις πλαϊνές πόρτες του κεντρικού δωματίου.



Μπαίνοντας στην κρεβατοκάμαρα της Ράνιας.

τουργικό. Τέλος, μόνο υποθετικά μπορεί κάποιος να συμπεράνει ότι το τηλεκοντρόλ που κανονικά είναι για την τηλεόραση ξεκλειδώνει με τον προαναφερόμενο κωδικό τα δύο μαγνητικά πεδία.

Τώρα πια πατώντας το πλήκτρο "Escape" διώχνεις το τηλεκοντρόλ. Πήγαινε στο γλυπτό που είναι στα αριστερά της κεντρικής σκάλας όπως μπαίνεις. Πλησίασε κοντά και κάνε κλικ στον κίτρινο κύβο. Αυτός περιστρέφεται και ακούς έναν θόρυβο. Φύγε και πήγαινε στο γλυπτό που είναι στα δεξιά της σκάλας όπως μπαίνεις. Παρατήρησε ότι η πράσινη υποδοχή έχει ανοίξει και μέσα βλέπεις ένα χαρτάκι με τον αριθμό-κωδικό 283456.

Με την ίδια διαδικασία όπως και πριν, πληκτρολόγησε τον κωδικό 283456 στο τηλεκοντρόλ και πάτησε το πλήκτρο "Αποστολή". Αν το κάνεις σωστά, θα ακούσεις έναν θόρυβο σαν να ξεκλειδώθηκε κάτι. Στην πραγματικότητα ξεκλείδωσες τις δύο πόρτες που είναι στο δωμάτιο αυτό, ενώ οι δύο άλλες πόρτες που είναι στο επάνω μέρος της κεντρικής σκάλας παραμένουν κλειδωμένες.

Πήγαινε στην αριστερή όπως μπαίνεις πόρτα και κάνε κλικ πάνω της για να την ανοίξεις. Είναι η κρεβατοκάμαρα. Μπαίνοντας μέσα παρατήρησε ότι κάτω από το κρεβάτι φαίνεται μία βαλίτσα. Προχώρησε κοντά και κάνε κλικ στη βαλίτσα. Την τραβάς έξω και την ανοίγεις. Μέσα από αυτήν, από το πάνω μέρος της βαλίτσας, πάρε το δαχτυλίδι και την απόδειξη που φαίνεται. Κάνε κλικ στη βαλίτσα για να την κλείσεις και να τη βάλεις στη θέση της. Άνοιξε το inventory σου και κάνε δεξί κλικ τόσο στο δαχτυλίδι όσο και στην απόδειξη


Πηγαίνοντας στο ταξιδιωτικό γραφείο Ερμής.


Μιλώντας με τον αστυνομικό έξω από το σπίτι της Ρενάτας Δενδρινού.

που μόλις βρήκες. Από την απόδειξη εισιτηρίων μαθαίνεις τη διεύθυνση του ταξιδιωτικού γραφείου ΕΡΜΗΣ που την έχει εκδώσει.

Πήγαινε στο αριστερό κομοδίνο και κάνε κλικ στο πιο κάτω συρτάρι για να το ανοίξεις. Από αυτό πάρε τη ζελατίνα. Κλείσε το συρτάρι, γύρνα αριστερά και κάνε κλικ στο σκαμπό που βλέπεις για να το πάρεις. Φύγε και πήγαινε στο γλυπτό που είναι στα αριστερά της κεντρικής σκάλας. Σε αυτό κάνε κλικ πρώτα στον κίτρινο και μετά στον πράσινο κύβο. Φύγε και πήγαινε στο γλυπτό που είναι στα δεξιά της κεντρικής σκάλας. Παρατήρησε ότι η κίτρινη υποδοχή έχει ανοίξει. Στάσου ακριβώς μπροστά του και κοιτώντας στο έδαφος πάρε από το inventory σου το σκαμπό. Κάνε το κλικ στο έδαφος για να το αφήσεις κάτω και βρίσκεσαι πάνω του κοιτώντας το γλυπτό. Παρατήρησε ότι στην κίτρινη υποδοχή βλέπεις ένα μικρό πράσινο μπουκαλάκι. Πάρ' το και κατέβα κάτω. Πήγαινε στη δεξιά πόρτα όπως μπαίνεις, αυτήν που είναι απέναντι από την πόρτα της κρεβατοκάμαρας. Κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις. Βλέπεις μία πισίνα. Μπες μέσα, γύρνα δεξιά και πήγαινε προς τις ντουλάπες που βλέπεις εκεί. Σε αυτήν που βλέπεις ακριβώς μπροστά σου κάνε κλικ στο δεξιό φύλλο της για να το ανοίξεις. Κάνε κλικ στις "πετσέτες" που είναι στο πιο πάνω ράφι και θα παρατηρήσεις ότι αυτές μετακινούνται και αποκαλύπτουν στην άκρη ένα μικρό spray πιπεριού. Κάνε δεξί κλικ σε αυτό για να ακούσεις την περιγραφή του και μετά πάρε το.

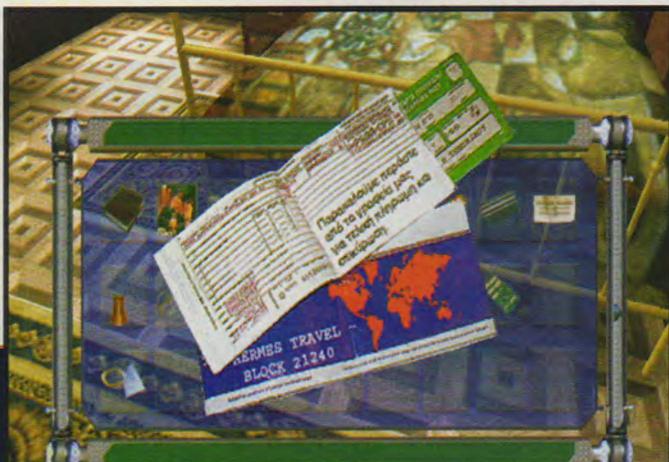
Δεν έχεις να κάνεις τίποτε άλλο εδώ, γι' αυτό φύγε από το σπίτι της Ράνιας Δενδρινού. Στο χάρτη του παιχνιδιού βρες την τοποθεσία "Γραφείο Ερμής" και κάνε κλικ σε αυτήν για να πας εκεί.

ΣΤΟ ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΟ ΓΡΑΦΕΙΟ "ΕΡΜΗΣ"

Βρίσκεσαι σε ένα ασανσέρ. Κάνε γρήγορα κλικ στην πόρτα για να βγεις έξω. Κάνε το γύρο του ασανσέρ και πήγαινε προς το κτήριο που βλέπεις στο βάθος. Πήγαινε από την πίσω μεριά αυτού του κτηρίου και εκεί θα δεις το ταξιδιωτικό γραφείο ΕΡΜΗΣ.

Κάνε κλικ στην πόρτα για να μπεις μέσα. Μπαίνοντας μιλάς αυτόματα στην υπάλλη-


Καθώς ανοίγεις τη βαλίτσα, παρατήρησε το δαχτυλίδι στην άκρη της πάνω θήκης.



Βρίσκοντας τη διεύθυνση του ταξιδιωτικού γραφείου Ερμής.



Adventure SOS

λο (Ξένια). Διάλεξε την πρώτη επιλογή ("Ευγενικός"), έπειτα την τρίτη επιλογή ("Μιλάς για μουσική") και, τέλος, διάλεξε πάλι την τρίτη επιλογή ("Της λες πως γνωρίζεις το συγκρότημα"). Κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας θα χτυπήσει το τηλέφωνο και η υπάλληλος θα απαντήσει στο τηλεφώνημα. Εχεις λίγο καιρό. Γύρνα αριστερά και πήγαινε προς την αφίσα που δείχνει τη Γη από το Διάστημα. Κάνε δεξί κλικ στην αφίσα. Χμ... η Γη προεξέχει. Γρήγορα κάνε αριστερό κλικ στη Γη και βλέπεις να περιστρέφεται, ενώ ακούς και έναν ήχο σαν κάτι να ξεκλειδώθηκε. Ξαναγύρνα στην υπάλληλο. Μόλις τελειώσει, επίλεξε την τρίτη επιλογή ("Της λες τις 3 νέες επιτυχίες των Blues Wire που μόλις έμαθες").

➤ΣΧΟΛΙΟ 9: *Εδώ είναι απαραίτητο να έχεις μαζί σου το αυτόγραφο των BLUES WIRE. Επίσης, είναι απαραίτητο ΠΡΙΝ να μπεις στο γραφείο, να ανοίξεις το inventory σου και να κάνεις δεξί κλικ στο CD με το αφιέρωμα του συγκροτήματος. Εν συνεχεία, κάνε κλικ στο ειδικό παράθυρο με το CD για να το ανοίξεις και να δεις την αφιέρωση, αλλά και τα τρία νέα τραγούδια που αυτό περιέχει. Πάτησε το πλήκτρο "Escape" για να κλείσεις το ειδικό παράθυρο και τώρα πια μπες στο γραφείο. Αν τα έχεις κάνει όλα αυτά σωστά, τότε θα εμφανιστεί η περιβόητη τρίτη επιλογή. Μπορεί όμως να χρειαστεί να επαναλάβεις την όλη διαδικασία 5-6 φορές, ίσως και παραπάνω, μέχρι να δεις να ενεργοποιείται η επιλογή αυτή.*



Βρίσκοντας το πτώμα που ανήκει τελικά στη Ρενάτα και όχι στη Ράνια όπως πιστεύει η αστυνομία.



Μιλώντας με τον Αργυρίου προτού σε στείλει στο παρελθόν για να βρεις τον επιστήμονα Ντέμη Προκοπίου.

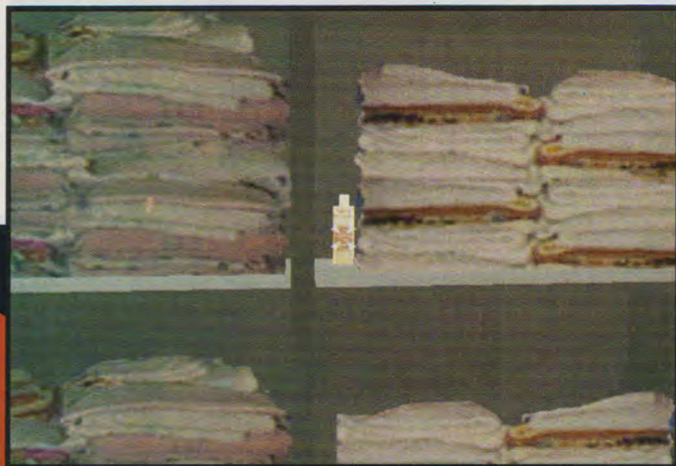
➤ΣΧΟΛΙΟ 10: *Ο γρίφος κατά τον οποίο κάνεις κλικ στη Γη πάνω στην αφίσα για να ξεκλειδώσεις τις αποθήκες του ταξιδιωτικού γραφείου Ερμής, νομίζω πως είναι παραπάνω από προφανές ότι είναι ουτοπικός. Δεν μπορώ να φανταστώ ούτε μία περίπτωση που να μπορεί να συμβεί κάτι τέτοιο στην πραγματική ζωή. Δηλαδή αν θέλουν να ξεκλειδώσουν τις αποθήκες και το γραφείο έχει 2-3 πελάτες μέσα, τι κάνουν; Σηκώνονται και μπροστά στον κόσμο πατούν την εικόνα της Γης πάνω στην αφίσα για να ανοίξουν τις αποθήκες τους;*

Αφού λοιπόν εμφανιστεί αυτή η τρίτη επιλογή ("Της λες τις 3 νέες επιτυχίες των Blues Wire που μόλις έμαθες"), επίλεξέ την και περνάς στο ειδικό μενού με το οποίο μπορείς να κάνεις ερωτήσεις. Ρώτησε για τη Ράνια Δενδρινού και θα μάθεις ότι θα περάσει από το γραφείο για να πάρει τα εισιτήρια που παρήγγειλε επειγόντως για τη Βραζιλία (τομέας 80).

Μόλις τελειώσεις, κλείσε το ειδικό αυτό παράθυρο και πάρε από το γραφείο τις δύο τσίχλες που βλέπεις σε αυτό. Κάνε πάλι SAVE και βγες έξω. Θα δεις ένα βίντεο με τη Ράνια Δενδρινού να έρχεται στο γραφείο για τα εισιτήρια. Την περιμένεις έξω από γραφείο και της μιλάς.

Διάλεξε την τρίτη επιλογή ("Τρομοκρατία η μόνη λύση") και στη συνέχεια πάλι την τρίτη επιλογή ("Τρομοκρατείς"). Τώρα πια μπορείς να τη ρωτήσεις ό,τι θέλεις. Ρωτώντας τη για τους Μικέ ή Τόνυ ή Αρίστο μαθαίνεις για το ξενοδοχείο "Πλάζα", όπου σου δίνει ραντεβού για τις 6:00 το απόγευμα.

Κλείσε το ειδικό μενού των ερωτήσεων και πήγαινε στην ακριβώς απέναντι μεριά του κτηρίου και πλησίασε στην πόρτα που βλέπεις εκεί (το κτήριο έχει από μία πόρτα σε κάθε πλευρά, η αποθήκη του Ερμή βρίσκεται στην ακριβώς απέναντι πλευρά του κτηρίου από αυτήν που βρίσκεται το ταξιδιωτικό γραφείο). Κάνε κλικ στην πόρτα αυτή και την ανοίγεις. Μπες στην αποθήκη. Οπως μπαίνεις μπροστά σου βλέπεις δύο κουτιά, το ένα πάνω στο άλλο. Κάνε κλικ στο πιο πάνω κουτί και το ρίχνεις στο πλάι. Κάνε κλικ στο κουτί που αποκαλύφθηκε και το ανοίγεις. Μέσα σε αυτό βλέπεις έναν δέκτη GPS. Πάρ' τον. Εν συνε-



Μετακινώντας τις πετσέτες θα βρεις ένα spray. Είναι πολύτιμο, γι' αυτό πάρ' το οπωσδήποτε.



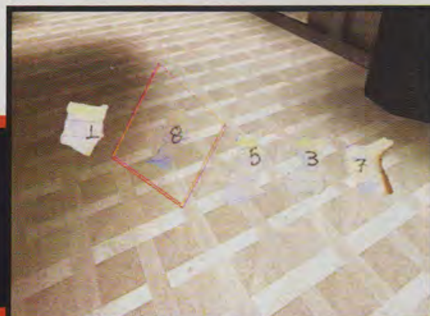
Μόνο αν έχεις δει το εσωτερικό μέρος του CD των Blue Wires, όπου αναγράφονται τα τρία νέα τραγούδια τους, μιλώντας με την υπάλληλο θα εμφανιστεί η περίφημη τρίτη επιλογή.



Βρίσκοντας το πρώτο χαρτάκι σου σε μία από τις τέσσερις γλάστρες.



Βρίσκοντας το πέμπτο χαρτάκι σου σε μία ειδική θήκη, στην πίσω μεριά της βάσης της γλάστρας στο κέντρο του δωματίου.



Ξεχωρίζοντας τα χαρτάκια και βάζοντάς τα στη σωστή σειρά.

χεία, γύρνα στα αριστερά σου και πήγαινε προς τα κουτιά που είναι στοιβαγμένα τρία κάτω και δύο από πάνω τους. Κάνε κλικ στο πάνω δεξιά κουτί και το μετακινείς στο πλάι. Κάνε κλικ στο πάνω αριστερά κουτί και το μετακινείς και αυτό στο πλάι. Τώρα κάνε κλικ στο μεσαίο κάτω κουτί και το ανοίγεις. Παρατήρησε ότι στο πλαϊνό σκέπασμα του κουτιού που μόλις άνοιξες υπάρχει μία κολλητική ταινία που συγκρατεί κάτι. Κάνε προσεκτικά δεξί κλικ εκεί και θα δεις ότι υπάρχει ένας πομπός GPS. Πάρ' τον και αυτόν. Τώρα φύγε από εδώ και πήγαινε στο ασανσέρ. Κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Πάτησε το κάτω πλήκτρο του ασανσέρ και όταν φτάσεις κάτω βγες έξω από αυτό, στρίψε δεξιά και πήγαινε στην αποθήκη Ε6. Κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Πλησίασε τα 3 κουτιά που βλέπεις μέσα και κάνε κλικ στο πιο πάνω για να το μετακινήσεις στο πλάι. Τώρα κάνε κλικ στο κάτω κουτί που αποκάλυψες και το ανοίγεις. Μέσα από αυτό πάρε την τηλεκατεύθυνση που βλέπεις.

Φύγε και γύρισε πίσω στο ασανσέρ. Μέσα, επειδή το inventory σου είναι γεμάτο, ρίξε κάτω το CD των Blues Wire, αφού δεν το χρειάζεσαι πια. Τώρα κάνε κλικ στο μεσαίο κίτρινο κουμπί και εμφανίζεται ο χάρτης του παιχνιδιού. Επίλεξε την τοποθεσία Hotel Plaza. Βλέπεις ένα βίντεο με τον Νικ να γυρνάει σπίτι του να ξεκουραστεί πριν να πάει στο ραντεβού με τη Ράνια. Κατόπιν πας στο ξενοδοχείο, όπου δεν βρίσκεις τη Ράνια, αλλά μόνο ένα μήνυμα που έχει αφήσει για σένα. Το παίρνεις και φεύγοντας βλέπεις από την τηλεόραση μία παρουσίαση του φάρμακου G53, αλλά και ένα νέο φάρμακο.

Υστερα από όλα αυτά βρίσκεσαι πάλι στο διαμέρισμά σου. Ανοιξε το inventory σου και κάνε δεξί κλικ στο μήνυμα που σου άφησε η Ράνια. Σου λέει ότι δεν μπόρεσε να έρθει και σου δίνει ραντεβού στο σπίτι της αδελφής της Ρενάτας Δενδρινού. Η διεύθυνση της Ρενάτας καταγράφεται στο χάρτη του παιχνιδιού. Πήγαινε στην κουζίνα και κάνε κλικ στο πιο αριστερό ντουλάπι, όπως βλέπεις την κουζίνα. Είναι σφηνωμένο. Από το inventory σου πάρε την κάρτα του κλειδαρά, κάνε την κλικ στο σφηνωμένο ντουλάπι και το ξεμπλοκάρεις. Κάνε πάλι κλικ σε αυτό και το ανοίγεις. Μέσα από αυτό πάρε τα Torn-Flakes. Πήγαινε στο φυτό σου που είναι δίπλα στην τηλεόραση, στον τοίχο, και κάνε κλικ τα Torn-Flakes στο φυτό σου, το Νιόνιο. Βρίσκεις έναν λοστό.

Δεν έχεις τίποτε άλλο προς το παρόν να κάνεις εδώ, γι' αυτό φύγε και πήγαινε προς το ασανσέρ. Κάνε κλικ στην πόρτα του ασανσέρ και στο χάρτη που ανοίγει κάνε κλικ στην τοποθεσία "Ρενάτα Δενδρινού". Βλέπεις ένα βίντεο με έναν αστυνομικό να σε εμποδίζει να πλησιάσεις το σπίτι. Μιλώντας του διάλεξε τη δεύτερη επιλογή ("Φιλία, συναδελφικότητα και κακομοιριά..."). Σου λέει ότι η Ράνια Δενδρινού σκοτώθηκε και ότι το πτώμα της είναι κάτω στην παραλία. Πας εκεί και βλέποντας το πτώμα συνειδητοποιείς ότι δεν είναι της Ράνιας, αλλά μάλλον της αδελφής της Ρενάτας. Εχεις λίγο καιρό μέχρι η αστυνομία να συνειδητοποιήσει το λάθος της.

Γυρνάς στο σπίτι σου και ακούς έναν θόρυβο που δείχνει ότι ήρθε ένα fax. Πήγαινε στον υπολογιστή και πάρε από αυτόν το fax. Στο inventory σου κάνε δεξί κλικ στο fax και το διαβάζεις. Είναι από τον Αργυρίου, ο οποίος σε καλεί σε δύο ώρες στον ενεργειακό υποσταθμό της Detronics. Η διεύθυνσή της καταγράφεται στο χάρτη του παιχνιδιού.

Από το inventory σου ρίξε κάτω το μπρίκι του καφέ και την ατζέντα με το τηλέφωνο. Πάρε τη Vid Phone Card από το inventory σου και κάνε την κλικ στον υπολογιστή σου. Τη βάζεις στην ειδική θέση που υπάρχει στην αριστερή μεριά του. Κάνε κλικ στον υπολογιστή σου και στο ειδικό μενού που εμφανίζεται κάνε κλικ στην επιλογή Vid Phone και τηλεφώνησε στον Θάνο Πέκα σχηματίζοντας το νούμερο 55568374639. Επειτα κάνε κλικ στο εικονίδιο του τηλεφώνου στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Τον καλείς και μιλάς μαζί του. Ρώτησέ τον για όλα, ειδικά για τον Αρίστο (μαθαίνεις ότι έχει έρθει σε επαφή με έναν επιχειρηματία από τη Μέση Ανατολή, τον Souleiman Saidi), αλλά και τον Στέλιο Κάππα που χθες ήταν στο σπίτι της Ρενάτας Δενδρινού και τη βρήκε σε όχι τόσο καλή κατάσταση.

Κλείσε το ειδικό μενού της συζήτησης, βγες από τον υπολογιστή σου, πάρε τη Vid Phone Card, βγες έξω από το διαμέρισμά σου, πήγαινε στο ασανσέρ και κάνε κλικ σε αυτό. Στο χάρτη που ανοίγει κάνε κλικ στην τοποθεσία "Detronics Αποστολή". Παρακολουθείς ένα μεγάλο βίντεο με τον Αργυρίου που σου λέει ότι πρέπει να πας στο παρελθόν και να βρεις τον επιστήμονα Ντέμη Προκοπίου. Απάντησε με την πρώτη επιλογή ("Πειρακτικός"). Πρέπει να πας πίσω στο 2019 στο Πανεπιστήμιο Δράμας για να βρεις τον Προκοπίου. Μεταφέρεσαι στο παρελθόν.

Η συνέχεια της λύσης στο επόμενο τεύχος.

Αυτά προς το παρόν. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. Οσοι θέλετε, μπορείτε να μου στέλνετε e-mail στη διεύθυνση andreas@compulink.gr.

PC

The Dark Side

THE INSIGHTS OF SHODAN'S FAITHFUL ATTENDANT

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τι συμβαίνει στην Ελλάδα

Αφορμή για το κείμενο που ακολουθεί αποτέλεσε η έρευνα που διοργάνωσε η Ειδική Γραμματεία για την Κοινωνία της Πληροφορίας του Υπουργείου Οικονομίας, η οποία έδωσε στη δημοσιότητα την "Εθνική Ερευνα για τις Νέες Τεχνολογίες και την Κοινωνία της Πληροφορίας 2002". Η έρευνα αυτή πραγματοποιήθηκε το 2002 για δεύτερη συνεχή χρονιά, αφορά στο γενικό πληθυσμό της χώρας, χρηματοδοτήθηκε από το Επιχειρησιακό Πρόγραμμα "Κοινωνία της Πληροφορίας" και υλοποιήθηκε από την εταιρεία VPRC.

Το δείγμα της πανελλαδικής έρευνας που θα εξετάσουμε αυτόν το μήνα ήταν 2.464 νοικοκυριά, μέσω των οποίων απογράφηκαν συνολικά 8.030 άτομα. Οι ερωτώμενοι ήταν 15 ετών και άνω και έδιναν συμπληρωματικές πληροφορίες και για καθένα από τα υπόλοιπα μέλη του νοικοκυριού τους αναφορικά με το φύλο, την ηλικία, την εκπαίδευση, τη χρήση Η/Υ, Internet και κινητού τηλεφώνου.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

- Ενας στους τρεις Ελληνες σήμερα κάνει χρήση Η/Υ και ένας στους πέντε Internet, ενώ σχεδόν επτά στους δέκα κάνουν χρήση κινητού τηλεφώνου.
- Το ποσοστό χρηστών του Internet αυξήθηκε στο 19,3% του πληθυσμού, παρουσιάζοντας αύξηση σχεδόν 10 ποσοστιαίων μονάδων έναντι του 2001. Η χρήση του Internet στην Ελλάδα φαίνεται να βρίσκεται σε φάση απογείωσης.
- Το ποσοστό των χρηστών Η/Υ που κάνει και χρήση Internet αυξήθηκε στο 67% το 2002 έναντι 50% το 2001, παρουσιάζοντας τάση γρήγορης σύγκλισης προς το 100%.
- Το 2,2% των χρηστών κινητού τηλεφώνου χρησιμοποιεί και υπηρεσίες WAP (το αντίστοιχο ποσοστό ήταν μικρότερο της μονάδας το 2001). Το ποσοστό αυτό είναι άξιο προσοχής παρά το μικρό ακόμη μέγεθός του, γιατί οι υπηρεσίες τύπου WAP μπορεί να αποτελέσουν έναν από τους εναλλακτικούς παράγοντες για τη μαζική χρήση Internet στην Ελλάδα.
- Οι Ελληνες ενδιαφέρονται αρκετά έως πολύ για τις υπηρεσίες κινητής τηλεφωνίας νέας γενιάς: τρεις στους δέκα εκδηλώνουν ενδιαφέρον για πληροφορίες γεωγραφικής θέσης μέσω συστήματος GPS, τρεις στους δεκατρείς για αποστολή και λήψη φωτογραφιών και ήχου (EMS) και υπηρεσίες εικονοτηλεδιάσκεψης, δύο στους έντεκα για σύνδεση με Η/Υ σε ταχύτητες GPRS, ενώ δύο στους δώδεκα για σύνδεση με Η/Υ σε ακόμη μεγαλύτερες ταχύτητες.
- Περίπου επτά Ελληνες στους δέκα δήλωσαν ότι θεωρούν το κινητό τηλέφωνο αρκετά έως πολύ σημαντικό για τους ίδιους, ποσοστό το οποίο σχεδόν συμπίπτει με αυτό των κατόχων κινητού τηλεφώνου στον πληθυσμό.
- Η ηλικιακή κατηγορία 15-24 χρησιμοποιεί Η/Υ και Internet περισσότερο από κάθε άλλη ηλικιακή ή άλλη κατηγορία του πληθυσμού. Το 2002 έξι στους 10 νέους της κατηγορίας αυτής χρησιμοποίησαν Η/Υ, ενώ πέντε στους έντεκα το Internet. Για τους φοιτητές τα αντίστοιχα ποσοστά είναι οκτώ στους δέκα και έξι στους έντεκα.
- Αξιοσημείωτα είναι και τα ποσοστά χρήσης Η/Υ στις ηλικιακές κατηγορίες 5-9 και 10-14 ετών. Δύο στα δεκατρία παιδιά ηλικίας 5-9 ετών χρησιμοποιούν Η/Υ, ενώ πέντε στα έντεκα παιδιά ηλικίας 10-14 ετών χρησιμοποιούν Η/Υ και τέσσερα στα έντεκα Internet.
- Το επίπεδο εκπαίδευσης αποτελεί βασικό προσδιοριστικό παράγοντα για τη χρήση Η/Υ και Internet. Η μεγάλη ώθηση στο φετινό ρυθμό αύξησης οφείλεται κατά κύριο λόγο στα άτομα δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Δύο στα δέκα άτομα δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και τέσσερα στα δέκα άτομα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης είναι χρήστες Internet.
- Από τον οικονομικά ενεργό πληθυσμό, οι εργαζόμενοι σε πολύ μικρές επιχειρήσεις (1-5 ατόμων) παρουσίασαν σημαντικούς ρυθμούς αύξησης στη χρήση Η/Υ και Internet, μειώνοντας το χάσμα με τους εργαζόμενους σε πολυπληθείς επιχειρήσεις. Δύο στα δεκαπέντε άτομα που εργάζονται σε πολύ μικρές επιχειρήσεις χρησιμοποίησαν Internet το 2002, έναντι ενός στα δεκαεπτά άτομα το 2001.
- Εξαίρεση στις ανωτέρω τάσεις αποτελεί η αύξηση του ψηφιακού χάσματος κατά φύλο. Το 2002, τρεις

στους δώδεκα άντρες χρησιμοποίησαν Internet στην Ελλάδα, ενώ για τις γυναίκες το αντίστοιχο ποσοστό είναι δύο στις δεκατέσσερις.

- Τρεις στους έντεκα Ελληνες δηλώνουν ως κυριότερο λόγο χρήσης Η/Υ τη διασκέδαση/ψυχαγωγία/ηλεκτρονικά, τρεις στους δώδεκα την εργασία και τρεις τους δεκατέσσερις χρήστες το Internet και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Από τους Ελληνες που χρησιμοποιούν Η/Υ κυρίως για εργασιακούς λόγους, οι τέσσερις στους δέκα δηλώνουν ότι κάνουν χρήση Η/Υ για εργασία και στο σπίτι, ενώ μόνο ο ένας στους δέκα δηλώνει ότι χρησιμοποιεί το Internet για να στείλει την εργασία που κάνει στο σπίτι σε άλλο χώρο εργασίας, σε συνεργάτες ή σε πελάτες.
- Από τους Ελληνες που χρησιμοποιούν Η/Υ ο ένας στους δύο κάνει καθημερινή χρήση. Ο μέσος όρος ωρών χρήσης Η/Υ την εβδομάδα στο σύνολο των χρηστών ανέρχεται σε 14,2 ώρες.
- Εξι στους δέκα χρήστες Η/Υ έμαθαν να χρησιμοποιούν Η/Υ με δική τους πρωτοβουλία (μόνοι ή με βοήθεια φίλων ή συναδέλφων στο σπίτι, ή στη δουλειά, ή σε εκπαιδευτικό σεμινάριο με δικά του έξοδα), ενώ τρεις στους δέκα δήλωσαν ότι έμαθαν στο σχολείο/πανεπιστήμιο. Ιδιαίτερα χαμηλό είναι το ποσοστό των χρηστών που έμαθε Η/Υ σε εκπαιδευτικά σεμινάρια με έξοδα του εργοδότη (ένας στους είκοσι ένας χρήστες), ενώ ακόμη χαμηλότερο είναι το ποσοστό των χρηστών που έμαθε μέσω κάποιου προγράμματος κατάρτισης - ΟΑΕΔ, ΚΕΚ κ.ά. (ένας στους εξήντα επτά χρήστες).
- Οι Ελληνες χρησιμοποιούν το Internet για έναν αυξανόμενο αριθμό εφαρμογών. Δύο στους δέκα χρήστες δηλώνουν ως κυριότερο λόγο χρήσης το e-mail, ενώ περίπου το ίδιο ποσοστό δηλώνει ως κύριο λόγο την αναζήτηση πληροφοριών για προϊόντα και υπηρεσίες ή ψυχαγωγία. Δύο στους δεκαπέντε δηλώνουν κύριο λόγο χρήσης την ενημέρωση (νέα, καιρό, αθλητικά), ένας στους 62 τις αγορές προϊόντων/υπηρεσιών, ενώ στα ίδια επίπεδα βρίσκονται και μία σειρά άλλων εφαρμογών (π.χ. τραπεζικές συναλλαγές, χρήση υπηρεσιών Δημοσίου κ.ά.).
- Από τους Ελληνες που χρησιμοποιούν Internet, τρεις στους έντεκα κάνουν καθημερινή χρήση. Ο μέσος όρος ωρών χρήσης Internet την εβδομάδα στο σύνολο των χρηστών ανέρχεται σε 6,3 ώρες.
- Οι έξι στους δέκα Ελληνες που δεν χρησιμοποιούν Η/Υ δηλώνουν ως κύριο λόγο ότι δεν το χρειάζονται ή ότι δεν τους ενδιαφέρει, ενώ τρεις στους δέκα απαντούν ότι δεν έχουν ασχοληθεί ποτέ με Η/Υ. Βασικός ανασταλτικός παράγοντας χρήσης Η/Υ σε αυτή τη φάση δεν φαίνεται να είναι κάποιου είδους τεχνοφοβία ή πρόβλημα κόστους, αλλά κυρίως η άγνοια ή η έλλειψη κατάλληλων εφαρμογών που θα μπορούσαν να προσελκύσουν το ευρύ κοινό.
- Το συμπέρασμα αυτό επιβεβαιώνεται και από το γεγονός ότι στην παρουσίαση εναλλακτικών κινήτρων που θα μπορούσαν να τους ωθήσουν στη χρήση Η/Υ, σχεδόν έξι στους δέκα Ελληνες απάντησαν ότι τίποτε δεν θα τους έκανε να ενδιαφερθούν για τη χρήση Η/Υ.
- Από τους Ελληνες που χρησιμοποιούν Η/Υ αλλά όχι Internet, οι τρεις στους δέκα έδωσαν ως κύριο λόγο μη χρήσης την έλλειψη σύνδεσης στο Internet. Πέντε στους δέκα ανέφεραν είτε ότι δεν το χρειάζονται, είτε ότι δεν τους ενδιαφέρει, είτε ότι δεν έχουν ασχοληθεί ποτέ με το Internet. Στο θέμα αυτό οι χρήστες Η/Υ που δεν χρησιμοποιούν Internet φαίνεται να παρουσιάζουν παρόμοια στάση με αυτή των μη χρηστών Η/Υ.
- Η προαναφερόμενη κατηγορία διαφοροποιείται σημαντικά από τους μη χρήστες Η/Υ στο ότι οι δέκα στους έντεκα δήλωσαν θετική προδιάθεση στην παρουσίαση εναλλακτικών κινήτρων που θα τους ωθούσαν στη χρήση Internet. Ενας στους δέκα δήλωσε ως κύριο λόγο τη χρήση e-mail, ενώ περίπου τρεις στους δέκα δήλωσαν ως λόγο την ενημέρωση ή την αναζήτηση πληροφοριών. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι τα ποσοστά των ατόμων που δηλώνουν ως κύριο ενδιαφέρον τη χρήση υπηρεσιών όπως αγορές προϊόντων/υπηρεσιών, αναζήτηση εργασίας, αναζήτηση πληροφοριών για υπηρεσίες του Δημοσίου, χρήση υπηρεσιών Δημοσίου και αναζήτηση πληροφοριών για υγεία/περίθαλψη, είναι δύο με τρεις φορές μεγαλύτερα από τα αντίστοιχα ποσοστά αυτών που ήδη χρησιμοποιούν το Internet σήμερα.
- Από τα νοικοκυριά που δεν κατέχουν Η/Υ σήμερα, ένα στα δώδεκα δήλωσε την πρόθεση απόκτησης Η/Υ μέσα στο επόμενο εξάμηνο, γεγονός που μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση κατοχής Η/Υ στα νοικοκυριά κατά 8 ποσοστιαίες μονάδες μέσα σε ένα μόνο εξάμηνο (από 29% σε 37% των νοικοκυριών, δηλαδή προβλεπόμενος ρυθμός αύξησης για το επόμενο εξάμηνο 28%).
- Από τα νοικοκυριά που δεν έχουν σύνδεση Internet σήμερα, ένα στα δέκα εξέφρασε την πρόθεση απόκτησης σύνδεσης Internet μέσα στο επόμενο εξάμηνο, γεγονός που μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση κατοχής σύνδεσης Internet στα νοικοκυριά κατά 9 ποσοστιαίες μονάδες μέσα σε ένα μόνο εξάμηνο (από 13,4% σε 22%, δηλαδή προβλεπόμενος ρυθμός αύξησης για το επόμενο εξάμηνο 63%).
- Τα ελληνικά νοικοκυριά συνδέονται στο Internet σήμερα σχεδόν αποκλειστικά μέσω τηλεφωνικής επιλογής (dial-up): το 78,4% συνδέεται με απλή τηλεφωνική σύνδεση και ένα 19,4% με σύνδεση ISDN. Τα νοικοκυριά που δηλώνουν ευρυζωνική πρόσβαση (ADSL) είναι μόλις 0,7%, ποσοστό που υστερεί σημαντικά από τον αντίστοιχο μέσο όρο της Ε.Ε. (10% το 2002). Το 53% των νοικοκυριών που έχουν σύνδεση Internet σήμερα δήλωσε ότι ενδιαφέρεται αρκετά έως πολύ για σύνδεση σε ταχύτητες μεγαλύτερες του ISDN.

Τα στοιχεία της έρευνας αυτής νομίζω ότι είναι εξαιρετικά σημαντικά για οποιονδήποτε έχει σχέση με το χώρο των υπολογιστών, τα δε αποτελέσματα μιλάνε από μόνα τους. Στο επόμενο τεύχος θα επανέλθω με μία σειρά άλλων γενικότερων στοιχείων και επισημάνσεων από αυτήν την έρευνα, καθώς και με δικά μου σχόλια για την κατάσταση που μας αποκαλύπτει. PC





EMULATORS' CORNER

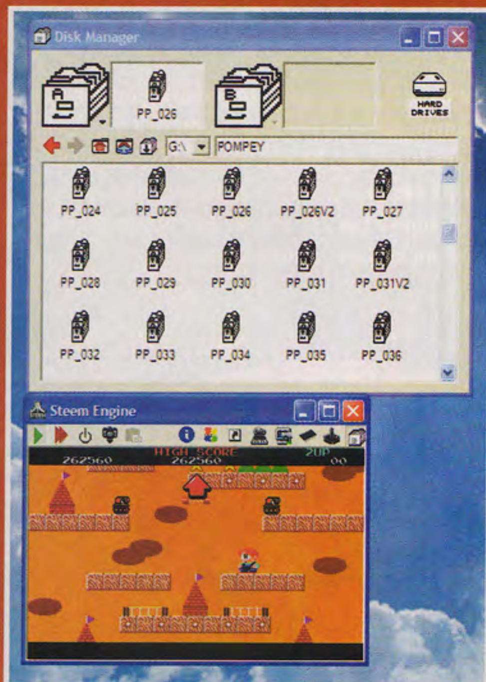
Αποκριά & Αρλεκίνοι

Ή ο Atari ST σε νέες περιπέτειες

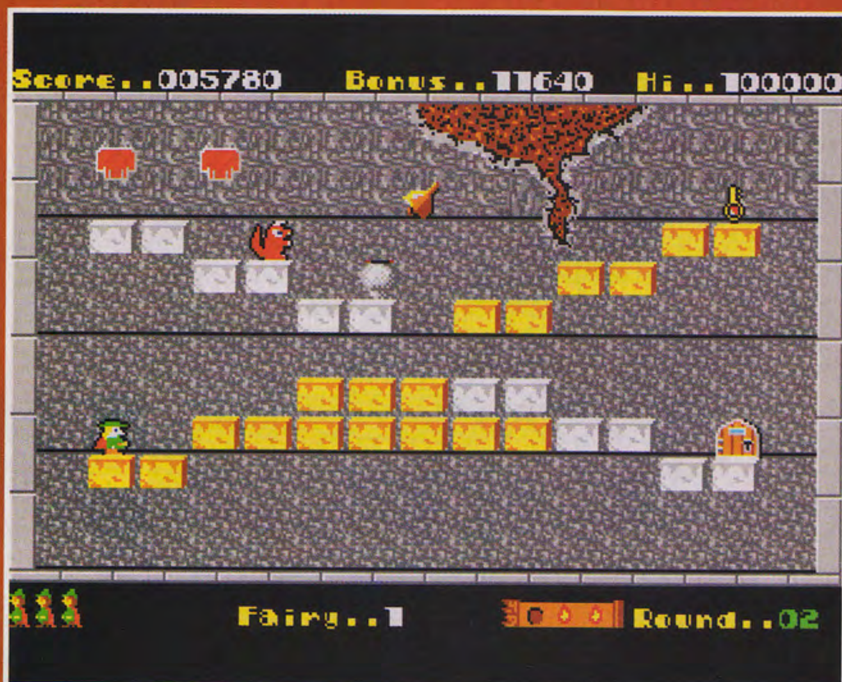
Πολύ παράξενος τίτλος, δεν βρίσκετε; Τη σχέση όμως που μπορεί να έχουν οι Αρλεκίνοι, οι Απόκριες και ο Atari ST θα τη μάθετε στη συνέχεια. Προς το παρόν, σας ενημερώνουμε ότι στο retro@compupress.gr μπορείτε να μας στέλνετε τις απορίες και τις παρατηρήσεις σας για τη στήλη.

του Γιάννη Κωστάκη
retro@compupress.gr

Οι Απόκριες είναι πια παρελθόν και φαντάζομαι πως όλοι, λίγο-πολύ, ξεφαντώσατε. Σε αυτό το γιορτινό κλίμα λοιπόν, έψαξα στο Internet για να βρω φωτογραφίες της αποκριάτικης στολής που ήθελα. Παιδιόθεν μου άρεσαν οι Αρλεκίνοι, κι έτσι έψαχνα να βρω κάτι σχετικό. Ψάχνοντας όμως θυμήθηκα ένα παλιό παιχνίδι της Gremlin Graphics, το Harlequin, με πρωταγωνιστή έναν Αρλεκίνο. Ετσι, παρασύρθηκα, κι αντί να ψάξω για αποκριάτικες στολές, αποφάσισα να παίξω το καταπληκτικό αυτό platform. Ως παλιός Amigas, έψαξα στη συλλογή μου να βρω έναν αξιόλογο emulator και το disk image του Harlequin για να... ξεφαντώσω. Αλλά δεν το έβρισκα πουθενά... Τι να κάνω, ο δυστυχής, στράφηκα στον Atari ST, αφού το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει και για τις δύο πλατφόρμες με ελάχιστες διαφορές (η version της Amiga είχε περισσότερα

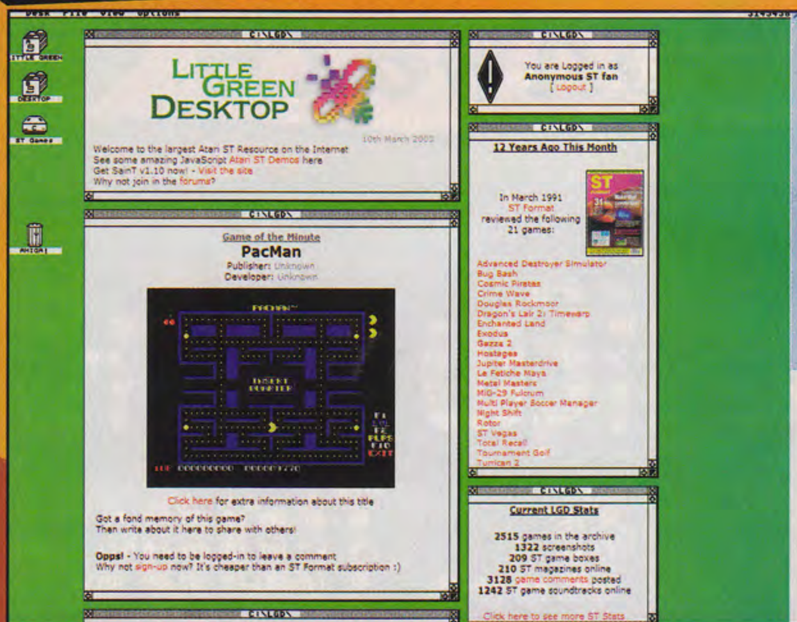


Παίζοντας Rainbow Islands στον ST σε Window mode. Πάνω βλέπουμε τον Disk Manager και τις δισκέτες με τα παιχνίδια.



Το πολύ δύσκολο Solomon's Key σε full screen. Τα γραφικά είναι χοντροκομμένα αλλά το πρόβλημα διορθώνεται κάπως με τα ενσωματωμένα φίλτρα του προγράμματος.

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Το μικρό πράσινο desktop. Το πιο ενημερωμένο site για τον Atari ST. Εδώ θα βρείτε τα πάντα: περιοδικά, reviews, TOS Roms, δισκέτες, νέα, emulators. Ό,τι τραβά η όρεξή σας κι ακόμα περισσότερα. Χωρίς αμφιβολία το υπέρτατο site για τους ST fans. Σας περιμένει στην ηλεκτρονική διεύθυνση: www.atari.st. Προσοχή: Για να κατεβάσετε παιχνίδια, πρέπει να έχετε FTP Manager. Το Little Green Desktop αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση για όσους φτιάχνουν σελίδες και ασχολούνται με emulators.

χρώματα και το soundtrack ήταν πιο bitάτο). Δεν θ' αναλύσουμε τώρα τα προτερήματα ή τα μειονεκτήματα των δύο μηχανημάτων, ωστόσο, πρέπει να ξεκαθαρίσω ότι σέβομαι και εκτιμώ πολύ τον Atari. Άσε που έχει τους καλύτερους emulators αυτή τη στιγμή. Εδώ ακριβώς βρίσκεται η ουσία αυτού του άρθρου, δηλαδή οι δύο top emulators για το συγκεκριμένο μηχάνημα.

Αν κι υπάρχει μια σχετική κάμψη στην emulation scene, τα πράγματα δεν είναι άσχημα. Για τον Atari ST αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν δύο υπέροχοι emulators που, ενώ δεν έχουν ανανεωθεί εδώ κι έναν χρόνο, εντούτοις είναι πλήρεις και υποστηρίζουν τα πάντα. Ο πρώτος και καλύτερος είναι ο Steem Engine, τον οποίο θα βρείτε στη διεύθυνση www.blimey.strayduck.com. Η τελευταία ανανέωσή του έγινε στις 28/07/2002 και η έκδοση είναι η 2.4. Πανεύκολος στη χρήση, δεν έχετε παρά να αποσυμπιέσετε το πρόγραμμα, να απαντήσετε σε μερικές ερωτήσεις (για τη θέση κάποιων αρχείων) και voilà. Στο site θα βρείτε και το απαραίτητο TOS (Tramiel's Operating System), ενώ για παιχνίδια φροντίζει το Little Green Desktop (www.atari.st) και το "PC Master" (ναι, ναι, μια έκπληξη είναι στα σκαριά. Υπομονή...). Όσοι δεν είχατε καμία σχέση με τον Atari στο παρελθόν, μη φοβάστε. Το πρόγραμμα σας οδηγεί από μόνο του για το τι πρέπει να κάνετε ώστε ν' απολαύσετε τη μαγεία των παιχνιδιών της 16 bit era. Μερικές ρυθμίσεις σχετικά με την ανάλυση, την ταχύτητα της CPU, το joystick και τον ήχο είναι απαραίτητες, ενώ να σημειώσουμε ότι μπορεί σε παράθυρο τα πάντα να είναι σχετικά μικρά, ωστόσο το πρόγραμμα έχει προνοήσει και δουλεύει σε full screen. Μόνο ένα πρόβλημα συνάντησα με τον συγκεκριμένο emulator: για κάποιον λόγο δεν δούλευε το Harlequin μετά την εισαγωγική οθόνη (βέβαια, αυτό είναι μάλλον λάθος δικό μου, αλλά...). Έτσι, στράφηκα στον δεύτερο καλύτερο emulator, τον WinSTon. Θα τον βρείτε στο Vintage Gaming Network (www.vg-network.com), μια και το επίσημο site του μοιάζει officially dead. Η τελευταία έκδοση είναι η V0.50 κι αν ο Steem Engine θεωρείται πανεύκολος στη χρήση, ο WinSTon κάνει για τρίχρονα παιδιά. Το zip περιλαμβάνει ένα εκτελέσιμο αρχείο, που εγκαθιστά το πρόγραμμα στο σκληρό σας, ενώ έπειτα από την εγκατάσταση στο παράθυρο του προγράμματος ρυθμίζετε μόνο πού βρίσκεται το TOS και τα παιχνίδια. Το Harlequin εδώ έπαιζε κανονικά (γιούπι!) αλλά να σας ενημερώσουμε ότι ενώ μπορεί να υπάρχει κι εδώ το full screen, είναι μόνο με scanlines. Τέλος, επειδή ο Atari ήταν μηχάνημα που είχε F keys και ποντίκι, από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε με κάποιον emulator, το πληκτρολόγιό σας αλλά και το ποντίκι σας θα συμπεριφέρονται σαν να ήταν του ST. Για να περάσετε λοιπόν από τον ST στα Windows, θα πρέπει στον μεν Steem Engine να πατήσετε το Pause/Break, στον δε WinSTon το F12 (ο ST είχε μόνο 11 function keys). Καλή διασκέδαση κι όποιος γνωρίζει κάποιον που ράβει αποκριάτικα κοστούμια, ας επικοινωνήσει μαζί μου... LOL!

PC

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

- Σχεδόν ένα μήνα μετά, το MAME έφτασε στην έκδοση 0.66. Όσοι πιστοί, σπεύστε να προλάβετε. Φυσικά, λίγες ώρες μετά την κυκλοφορία της βασικής έκδοσης, κυκλοφόρησε και η έκδοση MAME32 με αρκετές βελτιώσεις. Για τις άλλες παρόμοιες modified εκδόσεις θα πρέπει να περιμένουμε λιγάκι. Το καινούριο MAME εξομοιώνει νέα arcades φτάνοντας αυτή τη στιγμή τα 2.171 μοναδικά παιχνίδια (χωρίς τους κλώνους και τα συναφή) και βελτιώνει τους drivers σε παλαιότερα. Θα το βρείτε στο Vintage Gaming Network (www.vg-network.com) και στο www.mame.dk.
- Για όσους χρησιμοποιούν frontends, να ενημερώσουμε ότι το MAME Classic ανανεώθηκε στην έκδοση 2.2.0. Περισσότερα στην επίσημη σελίδα του: www.mameworld.net/mameclassic/.
- Καινούρια έκδοση και για το Nebula, ο οποίος έφτασε αισίως στην v2.23a. Μία επίσκεψη στο: nebula.emulatronia.com θα σας πείσει. Επίσης, οι ισπανόφωνοι από εσάς μπορούν να κάνουν και μία βόλτα από το edadfutura.metropoliglobal.com για περαιτέρω εξοικείωση με την ισπανική γλώσσα και, φυσικά, για άλλα... καλούδια που προσφέρει το εν λόγω site.
- Το Retro Event το έχετε πάρει χαμπάρι; Αν όχι, είστε απαράδεκτοι. Ψηφίστε τα παιχνίδια όπου θέλετε να διαγωνιστείτε και μείνετε συντονισμένοι στο www.pcmaster.gr για να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες. Σας περιμένω όλους! Μερικοί τυχεροί μπορεί να μάθουν τα μυστικά του Rainbow Islands, ενώ άλλοι θα έχουν την τύχη να παίξουν μαζί μου διπλό Golden Axe!



Abandonware

Θέλω να παίξω παλιά παιχνίδια... τώρα!

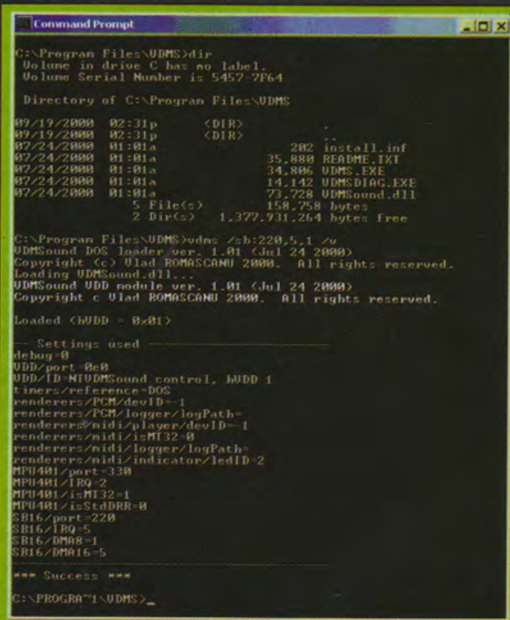
Οδηγός με λύσεις σε συχνά προβλήματα

Τον προηγούμενο μήνα ασχοληθήκαμε με διάφορα utilities που θα σας βοηθήσουν να αναβιώσετε τα παλιά παιχνίδια στα μεγαθήρια της σημερινής εποχής, ενώ σταθήκαμε ιδιαίτερα στην επιβράδυνση του υπολογιστή σας. Αυτόν το μήνα σκέφτηκα να δούμε λίγο κάποια προβλήματα που μπορεί να προκύψουν από αυτήν την ενασχόλησή μας και, φυσικά, με τις πιθανές λύσεις τους. Διότι μπορεί να έχουμε όλη την καλή διάθεση να ξαναδούμε τις απίθανες μάχες που εκτυλίσσονταν στο Battle Chess (ειδικά η μάχη Πύργου-Βασιλιά όταν ο Βασιλιάς χάνει τα ρούχα του από την τρομάρα του, την ώρα που ο Πύργος είναι έτοιμος να τον κατατροπώσει, είναι θεϊκή), αλλά αν το PC μας ντεν τέλει, εμείς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα. Ή μάλλον μπορούμε, αρκεί να βρούμε τι είναι αυτό που το εμποδίζει και να το διορθώσουμε με το κατάλληλο γιατρικό.

ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΝΟΣΟΚΟΜΑ ΚΑΙ ΓΙΑΤΡΟ;

Πλάκα θα έχει. Φυσικά, ο ασθενής θα είναι το PC μας, που όμως πιθανώς να δυσανασχετήσει με τα παλιά παιχνίδια που θα το αναγκάσουμε να τρέξει. Κι αν αρνηθεί; Ε, λοιπόν θα του περάσει. Ας δούμε όμως τι προβλήματα μπορεί να αντιμετωπίσουμε. Αρχικά το θέμα της ταχύτητας, το οποίο αναλύσαμε λεπτομερώς στο προηγούμενο τεύχος. Άλλο σοβαρό ενδεχόμενο είναι να λείπουν DLLs από το σύστημά μας. Σε αυτή την περίπτωση, πρέπει να προσέξουμε ποιο είναι το όνομα της συγκεκριμένης DLL και στη συνέχεια να την αναζητήσουμε στο Internet. Το πιο ενημερωμένο site με βιβλιοθήκες αυτή τη στιγμή είναι το The DLL World, το οποίο θα βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση: dll.yaroslavl.ru. Δώστε λοιπόν το όνομα της DLL που σας λείπει και αφού τη βρείτε, αντιγράψτε την στους φακέλους C:\WINDOWS και C:\WINDOWS\SYSTEM για να διορθωθεί το πιθανό προβληματάκι.





του Γιάννη Κωστάκη
retro@compupress.gr

Να 'μαστε πάλι εδώ. Πότε πέρασε ο μήνας ούτε που το κατάλαβα. Προτού περάσουμε στα δικά μας, σας ενημερώνουμε ότι για ακόμη καλύτερη επικοινωνία, δημιουργήσαμε το retro@compupress.gr, όπου μπορείτε να μας στέλνετε προτάσεις και απορίες.

Αλλη πιθανή ανωμαλία που μπορεί να προκύψει είναι με τα copy protections. Παλαιότερα τα παιχνίδια ήταν κλειδωμένα με διάφορους τρόπους για να προστατευθεί η πνευματική ιδιοκτησία των δημιουργών τους. Το πιο σύνηθες κλείδωμα ήταν ερωτήσεις που έβγαιναν στην αρχή του παιχνιδιού, πριν από την εισαγωγική οθόνη, με τις απαντήσεις τους να βρίσκονται στα αντίστοιχα εγχειρίδια χρήσης. Σε περίπτωση λοιπόν που έχετε τα παιχνίδια, αλλά έχετε χάσει τα manuals, μία καλή λύση είναι να δώσετε σε μια μηχανή αναζήτησης το όνομα του παιχνιδιού και να το συνοδεύσετε με τη λέξη manual. Αν αυτό δεν πετύχει, τότε μπορείτε να διευρύνετε λίγο τα κριτήρια αναζήτησης ή να ψάξετε για manual sites. Βέβαια, μπορείτε πάντα στα διάφορα sites που είναι αφιερωμένα στην adandonware scene να στείλετε κάποιο μήνυμα στα fora και σίγουρα θα βρεθεί κάποιος να σας εξυπηρετήσει.

Το πιο φλέγον πρόβλημα όμως είναι ο ήχος. Σήμερα, πλην ελαχίστων εξαιρέσεων κατά τη γνώμη μου, οι περισσότεροι δουλεύουμε με Windows XP, τα οποία -ως γνωστόν- έχουν τον πυρήνα των NT, που σημαίνει ότι δεν τα πάμε και πολύ καλά με το DOS και τα DOS παράθυρα. Αρα πιθανώς να μην έχουμε και ήχο. Τι κάνουμε, γιατρέ, σ' αυτή την περίπτωση; Πρέπει να επισημάνουμε ότι δεν έχουμε και πολλές ελπίδες για την επίλυση αυτού του προβλήματος. Δεν βλάπτει όμως να προσπαθήσουμε. Ξεκινήστε δοκιμάζοντας το πολύ καλό freeware utility VDMSound, το οποίο θα αναλάβει κατά κάποιον τρόπο να ξεγελάσει τα συστήματα με Windows NT/2K/XP και να εξομοιώσει τον ήχο. Είναι μόλις ένα MB σε μέγεθος και η τελευταία έκδοση είναι η 2.0.4 και σας περιμένει στη διεύθυνση: ntvdm.cjb.net. Είναι η πιο αξιόπιστη και ενδεδειγμένη λύση. Σημείωση: Τρέχει σε συστήματα Windows NT/2K/XP και όχι σε Windows 9x/Me. Αν αυτό δεν δουλέψει, τότε μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας με το SoundFX 2000. Πρόκειται για παρόμοιο πρόγραμμα, με τη μόνη διαφορά ότι είναι shareware. Θα το βρείτε στη διεύθυνση www.softsystem.co.uk/page3.htm. Αν κι αυτό δεν φέρει αποτελέσματα, τότε μπορείτε να αλλάξετε τις ιδιότητες του εκτελέσιμου αρχείου και να το εμποδίσετε να ανιχνεύσει ότι ο υπολογιστής σας έχει Windows. Λίγο επικίνδυνη λύση, που την προτείνουμε μόνο στους έμπειρους. Τέλος, αν όλα τα παραπάνω δεν δουλέψουν, προτείνουμε το πλέον παρακινδυνευμένο και τρελό, τη δημιουργία, δηλαδή του ξεχωριστού partition μόνο με DOS.

Πώς θα αλλάξετε τις ιδιότητες του εκτελέσιμου αρχείου; Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα, αλλά με προσοχή! Αρχικά, κάντε δεξί κλικ στο αρχείο και μετά επιλέξτε Properties/Ιδιότητες. Κατόπιν πηγαίνετε στην καρτέλα Program/Πρόγραμμα και επιλέξτε το Advanced/Για Προχωρημένους. Τσεκάρετε την πρώτη επιλογή (Preventing MS-DOS based program from detecting Windows) και αποεπιλέξτε τη δεύτερη (Suggest MS-DOS mode as necessary). Τέλος, κλικ στο OK και Exit/έξοδος.

ΑΛΛΑ ΚΩΛΥΜΑΤΑ;

Μικροπράγματα. Μπορεί να προκύψει κάτι με τους VESA drivers, ένα πρόβλημα όμως που λύνεται εύκολα με freeware προγράμματα όπως το noflb για τα Win NT/2K/XP. Το συγκεκριμένο δεν είναι τίποτε άλλο από ένα TSR που "ξεγελά" τα DOS προγράμματα ότι τα VESA 2.0 linear framebuffer modes δεν υποστηρίζονται. Το μόνο που χρειάζεται είναι να το τρέξετε από το DOS παράθυρο πριν από το παιχνίδι. Κάτι άλλο που μπορεί να σας καθυστερήσει είναι οι mouse drivers για DOS, τους οποίους φυσικά μέσα σε λίγα λεπτά βρίσκετε στο Internet.

Τελειώσαμε όμως γι' αυτόν το μήνα. Περιμένουμε τα σχόλια και τις προτάσεις σας στη διεύθυνσή μας. Μέχρι τον επόμενο μήνα, καλό retrogaming.

PC

Ξέρατε ότι...

...το King's Quest 4: The Perils of Rosella κυκλοφόρησε το 1988 για υπολογιστές PC(DOS) και Amiga; Πρόκειται για ένα παιχνίδι adventure προοπτικής τρίτου προσώπου της Sierra On-Line. Να όμως μερικά πράγματα που δεν ξέρατε:

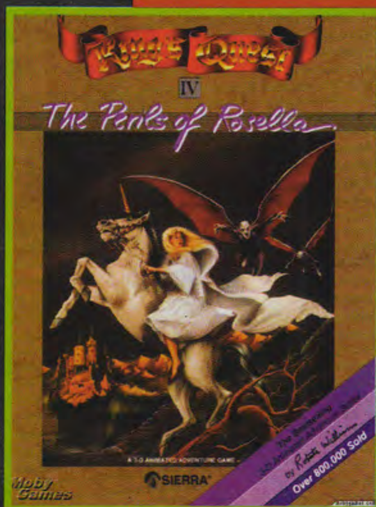
➤Την εποχή της κυκλοφορίας του και, σύμφωνα με όσα έγραφε στο κουτί, το KQ4 ήταν το πιο μεγάλο παιχνίδι που είχε φτιαχτεί ποτέ (πάνω από 3 Megabytes σε κώδικα)! Η Sierra στο τέλος της δεκαετίας του '80 δοκίμαζε την υπομονή των χρηστών (με τη νέα μηχανή γραφικών της), αφού κάθε νέος τίτλος της είχε όλο και πιο πολλές δισκέτες.

➤Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήσετε βωμολοχίες, το παιχνίδι απολύτως φυσικά θα σας απαντήσει: "Perhaps you should purchase a copy of Leisure Suit Larry instead?" Υπάρχει μόνο μία φράση με τέτοιο περιεχόμενο, που όταν γραφτεί, δεν θα... φάτε πόρτα. Δεν θα σας την αποκαλύψουμε όμως.

➤Το KQ4 ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που έκανε χρήση στερεοφωνικού ήχου κι είχε ως πρωταγωνιστή μία εκπρόσωπο του ασθενούς φύλου. Ο συνθέτης της μουσικής, William Goldstein, είχε γράψει επίσης τη μουσική του Fame.

➤Αν παρακαλέσετε τη Rosella να γδυθεί (undress), θα αρνηθεί ευγενικά λέγοντας ότι μπορεί να παίζουν το παιχνίδι μικρά παιδιά...

➤Το KQ4 κυκλοφόρησε σε δύο εκδόσεις με δύο διαφορετικές μηχανές γραφικών, ενώ είχε την πιο μεγάλη εισαγωγή απ' όλα τα παιχνίδια της εποχής.



MODified gaming

Defence Alliance

Το διασημότερο mod για το Unreal Tournament



Αυτό το μήνα η στήλη είναι αφιερωμένη στο modification για το Unreal Tournament, Defence Alliance. Η ιδιαιτερότητα αυτού του mod είναι ότι έχει δημιουργηθεί από ένα team του οποίου ηγείται ένας συμπατριώτης μας, ο aBsOlUt (ή κατά κόσμον Δημήτρης), με τον οποίο επικοινωνήσαμε και μιλήσαμε. Ακολουθεί παρουσίαση του mod, καθώς και του Kung Fu 3.0 για το Max Payne!





Ξεκινάμε γρήγορα γρήγορα με τη συνέντευξη του Δημήτρη, για να ακολουθήσουν οι παρουσιάσεις των Mods: Defence Alliance 1.7 (community edition) για το Unreal Tournament και Kung Fu mod version 3.0 για το Max Payne.

PC Master: *θα ήθελες να μας δώσεις μερικές πληροφορίες για σένα;*

aBsOlUt: Το όνομά μου είναι Δημήτρης Κουτσόγιωργας, είμαι 18 χρόνων και σπουδάζω Βιολογία και Computer and Business στην Αμερική (North Carolina). Βρίσκομαι μόλις 6 μήνες στην Αμερική και σκοπεύω να μείνω περίπου άλλα 5 χρόνια για να τελειώσω τις σπουδές μου... συν το μεταπτυχιακό.

PCM: *Πώς αποφάσισες να ασχοληθείς με τη δημιουργία ενός mod και γιατί επέλεξες το Unreal Tournament;*

aBsOlUt: Με τα computers ασχολούμαι αρκετό καιρό. Ολα άρχισαν όταν εμφανίστηκε το Counter-Strike και έμαθα για τα MODs, οπότε αποφάσισα να κάνω και εγώ ένα δικό μου. Ξεκίνησα χρησιμοποιώντας τη Half-Life engine, αλλά σταμάτησα καθώς οι δυνατότητες του Half-Life δεν ήταν αρκετές. Αρχικά το όνομα του MOD ήταν Supreme Tension και ήταν παρόμοιο σε σύλληψη με το σημερινό. Τελικά, αφού είχα γνωρίσει κάποια άτομα (εκτός Ελλάδος) από το Internet... μετοικίσαμε στο Unreal Tournament, αφού είχε πιο φρέσκια engine από αυτήν του Half-Life, η οποία μας παρείχε νέες δυνατότητες. Προσπαθήσαμε να μάθουμε τα πάντα περί Unreal Tournament και editing και ο καθένας είχε αναλάβει έναν τομέα, προκειμένου να γίνει καταμερισμός των εργασιών και να ολοκληρώσουμε το MOD ταχύτερα. Αλλοι θα δημιουργούσαν τα 3D μοντέλα, άλλοι θα έγραφαν τον κώδικα κ.ο.κ.

PCM: *Τι γνώσεις απαιτούνται για τη δημιουργία ενός mod;*

aBsOlUt: Ιδιαίτερες γνώσεις δεν χρειάζονται, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι εάν κάποιος τις διαθέτει δεν θα του φανούν χρήσιμες στην πορεία. Εγώ δεν είχα πολλές γνώσεις στη δημιουργία mod, αλλά αυτό που μπορούσα να κάνω ήταν να οργανώσω μια ομάδα που έχει την τεχνική κατάρτιση, ούτως ώστε να επιφέρει το αναμενόμενο αποτέλεσμα. Φυσικά, το να οργανώνεις μια ομάδα ως αρχηγός απαιτεί και τον περισσότερο χρόνο, καθώς καθημερινά έπρεπε να ελέγχω εάν κάθε μέλος είχε ολοκληρώσει ό,τι του είχα αναθέσει και σε περίπτωση που το είχε ολοκληρώσει, να του αναθέσω νέα δουλειά. Ενα mod κυρίως δημιουργείται on-line και οι διαφορές στην ώρα, μεταξύ των διαφορετικών κρατών της υφηλίου, επηρεάζουν κατά πολύ την επικοινωνία μεταξύ των μελών. Πάντως αν υπάρχει θέληση, όλα γίνονται!

PCM: *Ποια προγράμματα χρησιμοποιείτε για να δημιουργήσετε το Defence Alliance;*

aBsOlUt: Υπήρξε μια πληθώρα από software που χρησιμοποιήσαμε. Για 3D modeling και animation το βασικό πρόγραμμα που χρησιμοποιήσαμε ήταν το 3D Studio Max. Για skinning (χρωματισμούς 3D επιφανειών) και map texturing χρησιμοποιήσαμε το Adobe Photoshop, ενώ για τη δημιουργία των maps το Unreal ED 2.0 (δίνεται δωρεάν μαζί με το Unreal Tournament). Για τα ηχητικά εφέ και voice acting κάναμε ηχογραφήσεις σε στούντιο της Γερμανίας αλλά και της Αμερικής!

PCM: *Πες μας λίγα πράγματα για την κεντρική ιδέα του mod, τι επιδιώκει και πώς το υλοποιεί;*

aBsOlUt: Το DA επηρεάστηκε πολύ από την ταινία "StarShip Troopers". Δίνεται στους παίκτες ένα μικρό χρονικό διάστημα προετοιμασίας και ύστερα το παιχνίδι τοποθετεί έναν υπερβολικά μεγάλο αριθμό A.I. εχθρών (bots) οι οποίοι προσπαθούν να κατακτήσουν τη βάση των παικτών. Βασικός στόχος ήταν να επιφέρουμε έναν υψηλό βαθμό teamplay στο παιχνίδι, καθώς όλοι οι παίκτες είναι σύμμαχοι μεταξύ τους. Σε αυτό συμβάλλουν παράγοντες όπως ο τεράστιος αριθμός των εχθρών και η υποστήριξη των player classes, όπου κάθε class έχει τις δικές της ικανότητες και όπλα. Ετσι, καταφέραμε να δημιουργήσουμε ένα μοναδικό gameplay που κάνει τους παίκτες να οργανωθούν για να επιτύχουν τη νίκη.

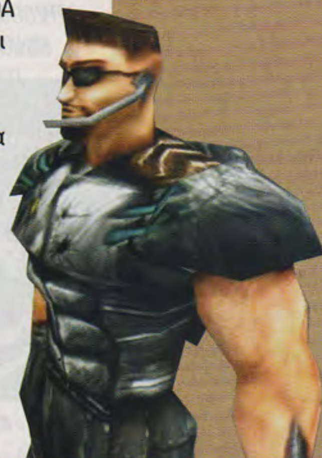
PCM: *Πόσο διάστημα μεσολάβησε από την ημέρα της σύστασης της ομάδας σας μέχρι την πρώτη beta του mod;*

aBsOlUt: Χρειάστηκαν περίπου 16 μήνες για να μπορέσουμε να φέρουμε το πρώτο public beta. Τα επόμενα versions δεν ήταν παρά patches, τα οποία διόρθωναν bugs και έκαναν το παιχνίδι πιο ευχάριστο. Δεν θα ξεχάσω ποτέ την ημέρα που το mod "went live". Ηταν ένα απίστευτο αίσθημα που με έκανε περήφανο, καθώς υπήρξε φοβερή ανταπόκριση με μεγάλο αριθμό downloads, ενώ ήταν και το πρώτο ελληνικό mod (δεν είχα δει άλλο).



PCM: *Υπήρξε κάποια ανταπόκριση από την Epic Games; Σου πρότειναν κάποια δουλειά;*

aBsOlUt: Οχι, δεν θα έλεγα ότι υπήρξε μεγάλη ανταπόκριση όσον αφορά στην έκδοση του DA για το Unreal Tournament. Ισως να οφείλεται στο γεγονός ότι ποτέ δεν ζητήσαμε κάποια βοήθεια. Τώρα όμως με τη νέα έκδοση του DA για το Unreal Tournament 2003, μπορώ να πω ότι υπάρχει καλύτερη υποστήριξη και παρακίνηση. Το πιο συγκλονιστικό όλων ήταν ένα e-mail από την (πρώην) Westwood, που στην ουσία ήταν μια πρόσκληση σε MOD Guide για να μάθουμε το Command and Conquer: Renegade ως MOD makers. Επίσης, ενδέχεται να συμμετάσχουμε στο MOD gathering για το UT2003, που θα πραγματοποιηθεί σε λίγο καιρό.





Ο,τι πάρεις ένα ευρώ...



Τα τέρατα πλησιάζουν απειλητικά τη βάση. Run for your lives!



Αυτό είναι που λένε... "Ο δρόμος του αίματος".

PCM: Μπορείς να κάνεις μια αναδρομή στην ιστορία του συγκεκριμένου mod, από τη σύλληψη της ιδέας, δηλαδή, μέχρι σήμερα που ετοιμάζεστε να εκδώσετε την πρώτη έκδοση του mod για το UT2003!

aBsOlUt: Ολα ξεκίνησαν όταν γνώρισα (on-line) ένα παιδί από τη Γερμανία, το οποίο είχε ασχοληθεί αρκετά με 3D modeling. Αρχίσαμε τη δημιουργία του mod μαζί με άλλα δύο μέλη από το Half-Life mod, από το οποίο, όπως προανέφερα, είχα ξεκινήσει. Λίγο αργότερα, οι πρώτες γραμμές κώδικα μαζί με μερικούς χάρτες και 2 όπλα ήταν η πρώτη internal έκδοσή μας. Καθώς προχωρούσαμε, όλο και περισσότερα άτομα έδειχναν ενδιαφέρον, η ομάδα μεγάλωσε και η δουλειά γινόταν όλο και πιο οργανωμένα. Αυτό, βέβαια, σήμαινε ότι έπρεπε να αφιερώνω πολύ περισσότερο χρόνο στην οργάνωση κάθε μέλους της ομάδας. Θυμάμαι, ότι περίπου στις 3:00 το πρωί ήταν η καλύτερη ώρα για να βρω τα μέλη της ομάδας που έμεναν στην Αμερική και έτσι αναγκαζόμουν να μένω ξάγρυπνος όλη τη νύχτα για να μπορέσω να οργανώσω το team. Ποτέ όμως δεν το είδα σαν αγγαρεία, αφού ήταν κάτι που μου άρεσε. Ακολούθησαν πολλές internal εκδόσεις και σε κάποιο σημείο αρχίσαμε να αναζητάμε μια ομάδα από beta testers, οι οποίοι θα έλεγαν τι τους αρέσει και τι όχι και θα έψαχναν για bugs. Ετσι, λοιπόν, στις 16 Μαρτίου 2002, ύστερα από έναν χρόνο δουλειάς, καταφέραμε να σηκώσουμε την πρώτη public έκδοση του DA. Τότε πιστέψαμε ότι η τόσο κοπιαστική δουλειά έφερε ένα θετικό αποτέλεσμα και αυτό μας έκανε να συνεχίσουμε. Το πρώτο patch (DA 1.1) ήταν αποκλειστικά ένα update στον κώδικα του παιχνιδιού, το οποίο ήταν διαθέσιμο περίπου έναν μήνα μετά τη βασική έκδοση. Το DA στην έκδοση 1.1 ήταν αρκετά ολοκληρωμένο και έτσι, αντί να προχωρήσουμε σε άλλά patches, αποφασίσαμε να κάνουμε ένα μεγαλύτερο βήμα, την έκδοση 1.5, η οποία θα είχε περισσότερα maps, όπλα και αλλά νέα features. Δύο μήνες μετά, στις 10 Ιουλίου, το DA1.5 ήταν γεγονός, έχοντας ακόμη μεγαλύτερη ανταπόκριση από ό,τι η πρώτη βασική έκδοση. Ενα patch ακολούθησε, για να διορθώσει κάποια bugs στο gameplay (version 1.6). Από εκεί και μετά τα πρώτα πλάνα για το DA:2003 είχαν ήδη ετοιμαστεί και αποφασίσαμε να δώσουμε τον κώδικα του DA στους gamers. Μερικοί fans αποφάσισαν να πάρουν τον κώδικα, να τον βελτιώσουν και έτσι να δημιουργήσουν την community edition (DA:CE), που βρίσκεται στην έκδοση 1.7.



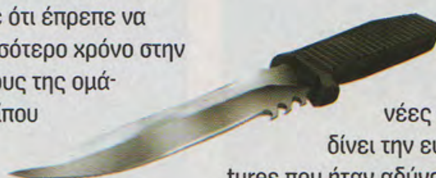


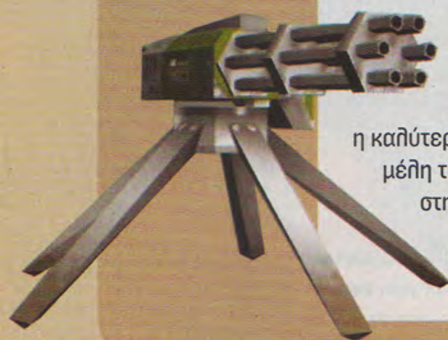




Αποκλειστικές εικόνες που μου έστειλε ο aBsOlUt από τα σχέδια των όπλων για το Defence Alliance 2003!

Σήμερα, το DA:2003 είναι ακόμη σε πολύ πρώιμο στάδιο. Υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός όπλων που είναι έτοιμα και σύντομα θα μεταφερθούν και in-game για να δούμε πώς θα λειτουργούν. Το UT2003, με όλες τις νέες δυνατότητες που διαθέτει, μας δίνει την ευχέρεια να προσθέσουμε features που ήταν αδύνατον στο Unreal Tournament, για παράδειγμα, vehicles, karma physics και διάφορα άλλα. Ελπίζουμε τα Χριστούγεννα να έχουμε μια σχεδόν ολοκληρωμένη έκδοση με όλα τα features που έχουμε αποφασίσει. Time will tell... :).





Μετά την πολύ ενδιαφέρουσα συνέντευξη του δημιουργού του Defence Alliance, ας απολαύσουμε το mod στην έκδοση 1.7, η οποία έχει δημιουργηθεί από την community του mod και σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Αρκεί, βέβαια, να βρείτε συμπαίκτες για να απολαύσετε μαζί την εμπειρία.



"www.anoigotripes.gr": το απόλυτο portal για τον Έλληνα frager, :P

Το θετικό με το Defence Alliance, πέραν του ότι είναι κατά ένα μεγάλο μέρος του ελληνικό, είναι το γεγονός ότι μπορείτε να το απολαύσετε χωρίς πολύ κόπο, καθώς στο τεύχος 156 του περιοδικού (Οκτώβριος 2003) σας είχαμε προσφέρει το Unreal Tournament! Οπότε έχετε και το game και το mod. Αφού λοιπόν εγκαταστήσετε το Unreal Tournament στο σκληρό δίσκο σας, βάλτε στο CD-ROM (ή DVD σας) το δισκάκι του συνοδευτικού CD του "PC Master". Από το directory modifications τρέξτε πρώτα το αρχείο "utpatch436.exe", ούτως ώστε να ανανεώσετε την έκδοση του Unreal Tournament με το τελευταίο patch. Εν συνεχεία, από το ίδιο directory φορτώστε το "DACE17Full.zip" και κάνετε extract όλα τα αρχεία του zip στο directory του σκληρού δίσκου σας, στο οποίο έχετε εγκαταστήσει το Unreal Tournament, αφού πρώτα ενεργοποιήσετε την επιλογή του WinZip "Use folder names".

Εάν ακολουθήσατε τα παραπάνω βήματα πιστά, τότε θα ολοκληρωθεί επιτυχώς η εγκατάσταση του mod. Πάμε να δούμε τώρα πώς θα το φορτώσετε. Από τον Windows Explorer βρείτε το directory του Unreal Tournament και μπείτε στο sub directory "system" (\unrealtournament\system), όπου θα σας περιμένει ένα ".exe" αρχείο, ονόματι "DefenceAlliance". Κάντε δεξί κλικ πάνω του και από το "send to" δημιουργήστε short cut (συντόμευση) για το desktop, ούτως ώστε να μην το ψάχνετε κάθε φορά που θέλετε να το παίξετε. Αφού λοιπόν τα έχετε κάνει όλα, είστε έτοιμοι να απολαύσετε μοναδικές μάχες στον κόσμο του Defence Alliance.

Την πρώτη φορά που θα μπείτε στο παιχνίδι, κάντε τις απαραίτητες ρυθμίσεις στα γραφικά αλλά και στο χειρισμό του παιχνιδιού. Εδώ θα ήθελα να εφιστήσω την προσοχή σας, διότι το DA διαθέτει μια σειρά από δικές του επιλογές χειρισμού (πέραν των βασικών του UT), τις οποίες πρέπει να θέσετε προκειμένου να μπορείτε να παίξετε χωρίς πρόβλημα.

Το Defence Alliance, ως mod, έχει μια πολύ σημαντική ιδιαιτερότητα: όλοι οι παίκτες που συμμετέχουν σε μια παρτίδα δεν χωρίζονται σε δύο αντίπαλες παρατάξεις, αλλά είναι όλοι σύμμαχοι στην ίδια ομάδα και πρέπει να αντιμετωπίσουν (ενωμένοι σαν γροθιά :P, κάτι σαν τους Power Rangers) τις δυνάμεις του υπολογιστή. Κοινώς, πρόκειται για ένα 100% co-op mod, στο οποίο όλοι οι παίκτες είναι στην ίδια ομάδα και προσπαθούν να υπερασπιστούν τη βάση τους από τις ατελείωτες ορδές τεράτων που τους επιτίθενται. Βέβαια, το mod μπορεί να μην προσφέρει τις συγκινήσεις του Counter-Strike ή του MoHA, παρόλα αυτά είναι μια πολύ αξιόλογη και δύσκολη εμπειρία, καθώς ο αριθμός των τεράτων που επιτίθενται στη βάση των παικτών είναι αστρονομικός. Στην αρχή κάθε παρτίδας οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν την κλάση τους (δηλαδή σε τι θα είναι καλύτεροι) ούτως ώστε ο καθένας να αναλάβει ένα ρόλο στην υπεράσπιση της βάσης. Παράλληλα δίνεται ένα περιθώριο δύο λεπτών στους παίκτες προκειμένου να στήσουν τις άμυνές τους και να τοποθετηθούν για το μεγάλο ντου. Από εκεί και πέρα αρχίζει το πάρτι! Κλείνοντας, να τονίσω ότι παρόλο που μπορείτε να το δοκιμάσετε σε single player, είναι πρακτικά αδύνατο να καταφέρετε να κερδίσετε, γι' αυτό θα συνιστούσα να απολαύσετε το Defence Alliance σε κάποιο Net café με την παρέα σας.

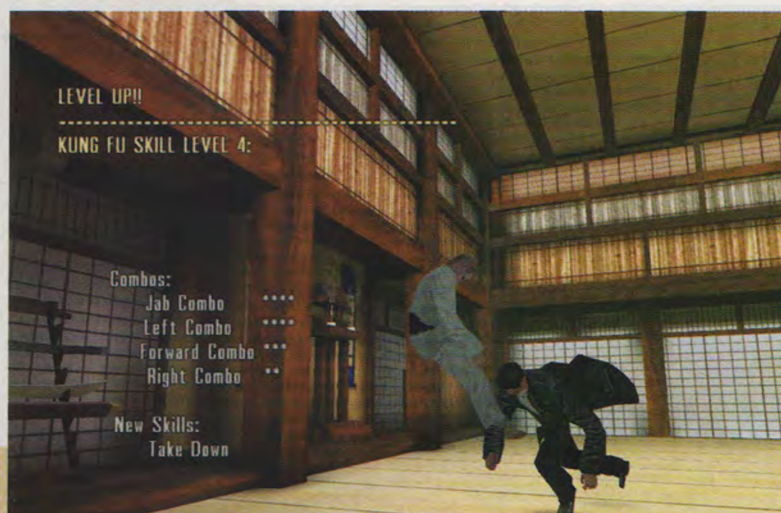








Δείγμα γραφικών από τα maps που ετοιμάζονται για το Defence Alliance 2003.



Εχοντας σαπίσει στο ξύλο το θύμα του tutorial για το Kung Fu, κάνω Level Up και νέες κινήσεις είναι πλέον διαθέσιμες.

Μετά την εξουθενωτική παρουσίαση του Defence Alliance θα προχωρήσουμε σε κάτι αρκετά ενδιαφέρον: τη νέα έκδοση του Kung Fu mod για το Max Payne! Οι φανατικοί του Matrix, του Max Payne αλλά και των beat'em up παιχνιδιών θα λατρέψουν το παρόν mod, αφού προσφέρει ατελείωτα "κλοτσομπουνίδια", έξυπνα combos και χολιγουντιανή ατμόσφαιρα! Παρακαλώ, ένα θερμό χειροκρότημα για το Kung Fu 3.0.

Ενα από τα λιγοστά αξιόλογα mods που έχει να επιδείξει η community του Max Payne είναι το Kung Fu. Στις αρχές Μαρτίου κυκλοφόρησε η τελευταία έκδοση του mod αυτού και ύστερα από παρακλήσεις αρκετών αναγνωστών αποφάσισα να το ξαναπαρουσιάσω (δείτε τεύχος 148, Φεβρουάριος 2002) μια και υπήρχαν πολλά νέα αξιόλογα features. Προτού ξεκινήσουμε όμως την παρουσίαση του mod, ας δούμε σε μορφή "στράτα-στρατούλα" τη διαδικασία εγκατάστασης.



Καταπληκτική σκηνή; Θυμίζει ταινία Τσάκι Τσαν.

Αφού έχετε κάνει install το Max Payne στο σκληρό δίσκο, βάλτε στο drive σας το συνοδευτικό CD του "PC Master". Από το directory modifications εκτελέστε το αρχείο "maxpayne1-05patch.exe" για να ανανεώσει το Max Payne την τελευταία έκδοση (την 1.05). Εν συνεχεία και αφού έχει ολοκληρωθεί το patching, από το ίδιο directory του CD κάντε διπλό κλικ στο "kungfu_30.zip", επιλέξτε extract και ως directory αποσυμπίεσης θέστε αυτό του Max Payne στο σκληρό δίσκο σας (έχοντας πάντα ενεργοποιημένη την επιλογή "Use folder names"). Μόλις τελειώσει το extraction, τρέξτε το Max Payne για να βρεθείτε στο αρχικό μενού. Από το πεδίο "Choose Customized Game" κάντε κλικ στο droppable menu και ενεργοποιήστε την επιλογή "KungFu_30". Πατήστε play και πλέον ο Max Payne θα γίνει ένας άσσος του Kung Fu!

Ξεκινώντας το Max Payne, θα δείτε ότι το αρχικό μενού επιλογών έχει αλλάξει και μία καταπληκτική μουσικούλα παίζει στο background. Ενα από τα πρώτα πράγματα που θα πρέπει να κάνετε προκειμένου να μπορείτε πιο εύκολα να εφαρμόσετε τις Kung Fu κινήσεις στο χαρακτήρα σας είναι να κάνετε assign το πλήκτρο για το Bullet Time Combo κάπου κοντά στα πλήκτρα κίνησης του χαρακτήρα σας, καθώς αυτό το κουμπί είναι το βασικό για να εκτελείτε τις κλοτσιές και τα combos. Αφού προσέξετε αυτή τη βασική λεπτομέρεια, είστε έτοιμοι.

Δυστυχώς, αφού το Max Payne δεν έχει multiplayer επιλογή, προκειμένου να πειραματιστείτε με το Kung Fu mod η μόνη λύση που σας απομένει δεν είναι άλλη από το να παίξετε από την αρχή το παιχνίδι ή όποια πίστα επιθυμείτε από τον level selector. Προτού το κάνετε αυτό όμως, για να μάθετε να χειρίζεστε άριστα το Kung Fu mod μπορείτε να παίξετε ένα mini tutorial (ένα από τα νέα features της καινούριας έκδοσης), το οποίο βρίσκεται ως επιλογή από το αρχικό μενού, με τίτλο "Kung Fu Introduction". Σε πρώτη φάση, λοιπόν, ξεκινήστε από αυτό το tutorial και αργότερα παίζετε το κανονικό Max Payne με τον level selector.

DA2003 Fan Sites

Site: http://www.planetunreal.com/da

DA2003 Internal Release screenshots:

- http://www.planetunreal.com/da/info/DAUT2003/screenshotsIRpage1.asp

DA2003 Vehicle 3D Studio Max Renders:

- http://www.planetunreal.com/da/info/DAUT2003/screenshotsIRpage1.asp

DA2003 Weapon 3D Studio Max Renders:

- http://www.planetunreal.com/da/info/DAUT2003/rendersweapon.asp

MODified gaming



Προσέξτε πώς χρησιμοποιεί ο ήρωας το ξύλο για να επιτεθεί με ιπτάμενη κλοτσιά στον κακό. Κάτι τέτοια κάνω και εγώ στον Κράτσα για να τον κατατροπώσω :P.

Ας πάμε όμως να δούμε πώς μπορείτε να ρημάξετε στο ξύλο όλους τους αντιπάλους σας χρησιμοποιώντας την τέχνη του Κουνγκ Φου (την οποία παρεμπιπτόντως κατέχω άριστα στην πραγματική ζωή. Εξάλλου, πώς νομίζετε ότι έχω αντέξει τόσο καιρό ως συντάκτης :P). Έχοντας πάντα επιλεγμένο το Kung Fu (από τη θέση ένα του πληκτρολόγιου) μπορείτε να κάνετε μερικές από τις ακόλουθες κινήσεις...

Με αριστερό κλικ (με το κουμπί που κανονικά θα πυροβολούσατε) μπορείτε να επιτεθείτε με γροθιές στον αντίπαλο (πυξ λαξ).

Ενώ ο χαρακτήρας σας τρέχει προς μία κατεύθυνση (μπροστά, πίσω, αριστερά ή δεξιά) και πατώντας το πλήκτρο BTC (Bullet Time Combo), εκτελεί μια αεροπλανική κλοτσά (με βαριά χωριάτικη προφορά το κλοτσά).

Με ένα γρήγορα πάτημα του πλήκτρου μπροστά και BTC ο χαρακτήρας κάνει μια σειρά από κλοτσιές.

Πατώντας έναν από τους παρακάτω συνδυασμούς μπροστά + αριστερά + BTC, μπροστά + δεξιά + BTC, αριστερά + μπροστά + BTC ή, τέλος, δεξιά + μπροστά + BTC μπορείτε να κάνετε μια special κίνηση.

Αυτές είναι ορισμένες από τις βασικές κινήσεις-τεχνικές στις οποίες μπορείτε να εξασκηθείτε. Δοκιμάζοντας συνδυασμούς μεταξύ των παραπάνω, μπορείτε να επιτύχετε διάφορα combos τα οποία είναι μία σειρά διαδοχικών κινήσεων που θα εκτελεστούν αυτόματα σε slow motion, με αλλαγή στη θέση της κάμερας, ενώ μια καταπληκτική μουσική με σκρατσάκια θα παίζει στο background. Επιπροσθέτως, μπορείτε να περπατάτε και να κάνετε άλματα στους τοίχους ή στους αντιπάλους, αρκεί να πατήσετε το jump πλήκτρο δύο φορές ενώ τρέχετε προς την κατεύθυνσή τους. Αναλυτικότερες πληροφορίες για τις τεχνικές του Kung Fu mod μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://kungfu.maxpaynehead quarters.com/kungfu.html.

Δυστυχώς, άλλο ένα modified gaming έφτασε στο τέλος του. Για τον επόμενο μήνα σάς έχω μια πολύ ωραία έκπληξη. Εκτός από τα mods που θα παρουσιάσω από τις σελίδες αυτής της ένδοξης στήλης, στο "Do It Yourself" θα υπάρχει βήμα προς βήμα tutorial δημιουργίας module για το NeverWinter Nights! Ενδέχεται, βέβαια, το tutorial να μπει σε δύο μέρη (δηλαδή σε δύο διαδοχικά τεύχη), διότι οι δυνατότητες του Aurora Toolset είναι ανεξάντλητες και θα δυσκολευτώ να τις καλύψω σε ένα μόνο "Do It Yourself". Τα λέμε τον επόμενο μήνα... CYA.

Στον πίνακα που ακολουθεί θα βρείτε τα περιεχόμενα της στήλης αυτής από το τεύχος "γέννησής" της, καθώς και τα περιεχόμενα του CD στα αντίστοιχα τεύχη.

ΤΕΥΧΟΣ	ΑΦΙΕΡΩΜΑ	ΣΤΟ CD
144, Οκτώβριος 2001	Hear of Evil, Mod για το Half-Life	Heart of evil
145, Νοέμβριος 2001	9 Mods για το Max Payne	9 Mods Max Payne
146, Δεκέμβριος 2001	WarCraft III: Total Conversion για το StarCraft	WarCraft III TC
147, Ιανουάριος 2002	The Darkest Day, Mod για το Baldur's Gate II	Τίποτα
148, Φεβρουάριος 2002	6 Mods για το Quake III	6 Mods Quake III, The Darkest Day (BGII)
149, Μάρτιος 2002	Neo Cairo, Mod για το Unreal Tournament	Neo Cairo
150, Απρίλιος 2002	Tactical Ops, Mod για το Unreal Tournament	Full Game: Primitive Wars
151, Μάιος 2002	True Matrix, Mod για το Max Payne	Tactical Ops, True Matrix
152, Ιούνιος 2002	Quake 3 Rally, Mod για το Quake III	Full Game: The Devil Inside
153, Ιούλιος 2002	10 Mods για το Diablo II (διαθέσιμα στο www.Gameweb.gr)	Full Client T4C, Quake 3 Rally
154, Αύγουστος 2002	10 Mods για το NeverWinter Nights (www.rpg.gr/nwn/modules.asp)	Full Game: King's Quest Mask of Eternity
155, Σεπτέμβριος 2002	2 special Mods για το Half-Life	Holy Wars Beta 2, Vampire Slayer Chapter III & Bid For Power 1, 2 (Quake3)
156, Οκτώβριος 2002	Ειδησεογραφία	Full Game: Unreal Tournament
157, Νοέμβριος 2002	Thievery και Airfight για Unreal Tournament	Airfight UTMod 3.0 και Thievery 1.2
158, Δεκέμβριος 2002	Ειδησεογραφία	Full Game: Space Quest IV
159, Ιανουάριος 2003	Αφιέρωμα Quake III Arena	Full Game: SWAT 3 και τα Mods για Quake 3: Western Quake, UI Enhanced, Rocket Duel, Super Heroes Arena, Generation Arena
160, Φεβρουάριος 2003	Ειδησεογραφία	Full Game: Larry 7 και Computer Show
161, Μάρτιος 2003	WarCraft III Mods	Full Game: Unreal 1, mods και maps για το WarCraft III: Reign of chaos (DM mod, Rise of Krill, New Race Mod)



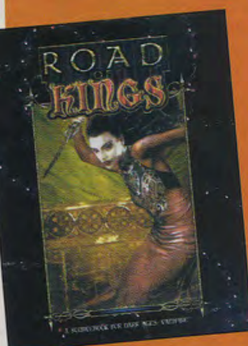
Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης

Ολα τα νέα από τους φανταστικούς κόσμους των επιτραπέζιων και card games φιλοξενούνται για ακόμη μία φορά στη στήλη μας, μαζί με πολλές νουβέλες και βιβλία του χώρου. Μην παραλείπετε να συμβουλεύεστε και το μηνιαίο calendar μας, με το πρόγραμμα αρκετών καταστημάτων που διοργανώνουν τουρνουά για δημοφιλή παιχνίδια. Ωρα για ένα ακόμη "ουτοπικό" και συνάμα γοητευτικό ταξίδι...

ROAD OF KINGS

ΓΙΝΕ ΒΑΣΙΛΙΑΣ... ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ... ΗΓΕΤΗΣ!



Ολοι οι vampires είναι "ευλογημένοι" με μια αιώνια κατάρα ζωής και αίματος, που θα τους συντροφεύει για τα εκατοντάδες χρόνια που θα ζήσουν σε αυτό τον πλανήτη. Ομως, το να είσαι ευλογημένος και στην κορυφή της τροφικής αλυσίδας, δεν σημαίνει ότι μπορείς να γίνεις βασιλιάς! Για να το πετύχεις αυτό, χρειάζεται κάτι παραπάνω από σωματική δύναμη και την αιώνια εμπειρία ζωής και αίματος που έχει ένας vampire. Στον Μεσαίωνα, όπου όλα είναι ρευστά και βασιλείς γεννιούνται και πεθαίνουν σε μια νύχτα, ο δρόμος για να γίνει κάποιος βασιλιάς είναι πολύ πιο δύσκολος απ' όσο φαντάζεστε! Αντέχετε μια τέτοια πρόκληση; Εάν δεν είστε σίγουρος, τότε πρέπει να αποκτήσετε αυτό το βιβλίο.

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 19,20 — **Διάθεση Fantasy Shop**

SAVAGE SPECIES

ΑΓΡΙΑ ΤΕΡΑΤΑ ΓΙΑ D&D



Το Savage Species παρέχει όλα όσα χρειάζεστε για να παίξετε ένα τέρας ως χαρακτήρα παίκτη ή να κάνετε τα τέρατα που αντιμετωπίζουν οι χαρακτήρες ακόμη πιο δυνατά. Στο βιβλίο υπάρχουν περισσότερες από 50 νέες κλάσεις τεράτων που δείχνουν πως τα πλάσματα αυτά μπορούν να αναπτύξουν τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητές τους καθώς κερδίζουν επίπεδα. Επίσης, περιέχει νέες προνομιούχες κλάσεις, templates για τέρατα, νέες τεχνικές, ξόρκια, μαγικά αντικείμενα και πολλά άλλα. Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master θα χρειαστεί το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Handbook και το Monster Manual. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 36,00 — **Διάθεση Κάισσα**

LEGIONS

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΝΟΥΒΕΛΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ MAGIC

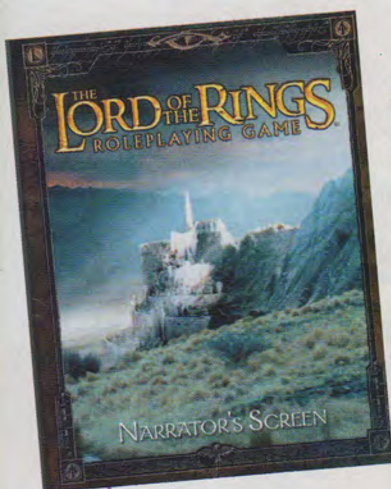
Στη μία πλευρά στέκονται οι οπαδοί της Phage, που ζητάνε νέες μάχες στην αρένα, νέους πρωταθλητές και νέο αίμα χυμένο στην άμμο, και στην άλλη οι οπαδοί της Akroma, της αγγέλου που κηρύττει μία τρομακτική θρησκεία. Στη μέση στέκεται η μοναχική φιγούρα του Kamahl. Ο παλιός πρωταθλητής της αρένας πρέπει τώρα να εξιλεωθεί για τα τρομερά λάθη που έκανε, γιατί αυτά τα λάθη δημιούργησαν την Phage και την Akroma και έφεραν τη δυστυχία και τον πόνο στον κόσμο. Τώρα ο Kamahl πρέπει να καθαρίσει τη Γη από αυτή την τρομερή πληγή. Η οργή του όμως ίσως καταστρέψει αυτά που αγαπάει περισσότερο.

Αυτή είναι η δεύτερη νουβέλα στη σειρά Onslaught Cycle για τον κόσμο του Magic: The Gathering. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.



Τιμή: € 8,40 — **Διάθεση Κάισσα**



NARRATOR'S SCREEN

ΤΟ ΟΧΥΡΟ ΤΟΥ ΑΦΗΓΗΤΗ ΣΤΟ LORD OF THE RINGS

Κυκλοφόρησε το "Narrator's Screen" για το Lord of the Rings Role Playing Game από την Decipher. Πρόκειται για ένα χρησιμότατο βοήθημα για τον αφηγητή των περιπετειών, το οποίο αποτελείται από έναν τετράφυλλο αναδιπλώμενο χαρτονένιο πίνακα, ο οποίος περιέχει αναλυτικές πληροφορίες και λίστες από τους κανόνες του παιχνιδιού. Ολες οι πληροφορίες του "Narrator's Screen" είναι παρμένες από το βασικό βιβλίο κανόνων, εξυπηρετώντας έτσι τον αφηγητή, ο οποίος δεν χρειάζεται να ξεφυλλίζει το βιβλίο κάθε φορά που θέλει να βρει κάτι συγκεκριμένο. Επιπροσθέτως, το Narrator's Screen περιλαμβάνει πολυτελή-γυαλιστερά φύλλα χαρακτήρων, μια εισαγωγική περιπέτεια και αναλυτική περιγραφή διάφορων περιοχών. Ενα απαραίτητο βοήθημα για κάθε αφηγητή του Lord of the Rings RPG.

Ενα προϊόν της Decipher.

Τιμή: € 22,80 | **Διάθεση Fantasy Shop**

Η ΕΠΙΔΡΟΜΗ ΤΩΝ ΟΡΚ

ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ BEST-SELLER ΑΠΟ ΤΟΝ R.A. SALVATORE

Ενας νταρκ ελφ...
Δυο μαγεμένες λεπίδες...
Ενας άγνωστος εχθρός...
Και μια άγρια ορδή βαρβάρων!

Βαρβαρικά στίφη από αιμοδιψείς ορκ κατακλύζουν τη Ραχοκοκαλιά του Κόσμου, αφήνοντας στο διάβα τους αμέτρητους νεκρούς. Οι άλλοτε αχώριστοι Σύντροφοι έχουν ακολουθήσει διαφορετικά μονοπάτια, σημαδεμένοι από το χρόνο και τη μοίρα. Ετσι, ο ατρόμητος ήρωας Ντριτζτ Ντο Ερντεν αναγκάζεται να πάρει για άλλη μία φορά την κατάσταση στα χέρια του...

Το πρώτο βιβλίο της πιο πρόσφατης τριλογίας του R.A. Salvatore, που μόλις κυκλοφόρησε από τις Εκδόσεις Anubis, φέρνει τον Ντριτζτ στα όρια και ακόμα πιο μακριά.

Διάθεση Anubis

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast/Hasbro.



FIRE FOR EFFECT

ΝΕΟ EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ MECHWARRIOR



Το MechWarrior: Fire for Effect είναι η νέα επέκταση για το παιχνίδι με συλλεκτικές μινιατούρες MechWarrior: Dark Age. Το σετ έχει 96 νέες μινιατούρες και εισάγει πυροβολικό, μισθοφόρους και οχήματα μεταφοράς στις μάχες του 32ου αιώνα. Κάθε booster περιέχει 4 τυχαίες, πλήρως συναρμολογημένες και βαμμένες πλαστικές μινιατούρες (1 mech, 1 όχημα και 2 μονάδες πεζικού) και νέους κανόνες. Στη βάση κάθε φιγούρας υπάρχει ένας δίσκος μάχης που περιέχει όλες τις δυνάμεις και ικανότητές της - δεν χρειάζεται πλέον να κοιτάτε σε βιβλία με πολύπλοκους κανόνες ή πίνακες!

Κανόνες του παιχνιδιού περιλαμβάνονται στο MechWarrior: Dark Age Starter Set.

Ενα προϊόν των Wiz Kids.

Τιμή: € 12,99 | **Διάθεση Κάισσα**

WINTERHEIM

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ DRAGONLANCE

Καλυμμένο από πάγο, το φρούριο των Ogres είναι για αιώνες το απόρθητο οχυρό του Icereach. Σε αυτό έχει φυλακιστεί ο Strongwind Whalebone, ο Βασιλιάς των Highlanders. Εξω από τους τοίχους, μία ομάδα συμπατριωτών του σχεδιάζει τη διάσωσή του, ενώ μέσα στο φρούριο ο Βασιλιάς των Ogres, ο Grimwar Bane, αντιμετωπίζει την προδοσία και μία απεγνωσμένη ανταρσία. Εφτασε, λοιπόν, η στιγμή που ο Βασιλιάς των Ogres θα πρέπει να αποφασίσει πού βρίσκεται η μεγαλύτερη απειλή - μέσα ή έξω από το Winterheim.

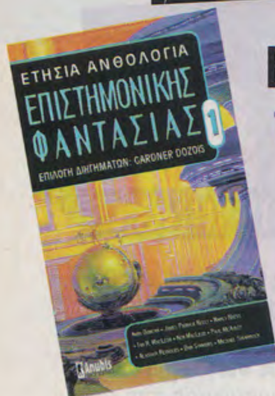


Το βιβλίο αποτελεί την τρίτη νουβέλα της τριλογίας Icewall για τον κόσμο του Dragonlance και είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 8,40 | **Διάθεση Κάισσα**





ΕΤΗΣΙΑ ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ SCI-FI ΔΙΗΓΗΜΑΤΑ

Κυκλοφορεί αυτές τις ημέρες η ετήσια συλλογή με τα καλύτερα διηγήματα επιστημονικής φαντασίας, επιλεγμένα από τον αρχισυντάκτη του περίφημου "Asimov's Science Fiction Magazine", Gardner Dozois. Η ανθολογία διατίθεται μεταφρασμένη και στη χώρα μας και περιλαμβάνει μερικές από τις κορυφαίες στιγμές των Andy Duncan, James Patrick Kelly, Nancy Kress, Ian R. MacLeod και άλλων από τους "μεγάλους" της σύγχρονης Sci-Fi.

Ενα προϊόν της St. Martin's Press.

Διάθεση Anubis

BATTLE OF HELM'S DEEP

ΤΟ ΝΕΟ EXPANSION ΤΟΥ LORD OF THE RINGS TCG



Το νέο expansion του διάσημου Lord of the Rings card game, το Battle of Helm's Deep, έχει καταφθάσει και έχει σαρώσει τα πάντα στο πέρασμά του. Περιλαμβάνει 128 νέες κάρτες, 40 common, 40 uncommon, 46 rare και 2 premium και μπορείτε να το αγοράσετε είτε σε μορφή Starter Deck, όπου περιέχονται 60 κάρτες και οι κανόνες, είτε σε μορφή Booster Pack, όπου περιέχονται 11 κάρτες!

Ενα προϊόν της Decipher.

Τιμή Booster Pack: € 4,70 **Διάθεση Fantasy Shop**

EM4 MINIATURES SET

ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ!

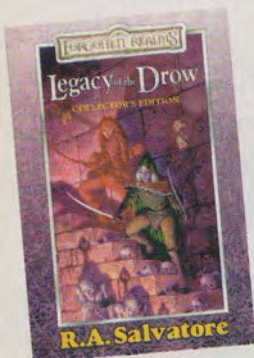
Το Em4 Miniatures set περιέχει 5 βαμμένες μινιατούρες (28mm κλίμακα) που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλους τους φανταστικούς κόσμους ως αναπαράσταση των χαρακτήρων των παικτών ή σε μικρές και μεγάλες μάχες.
Οι φιγούρες που περιέχει το σετ είναι ένα ξωτικό-πολεμιστής, ένα άνθρωπος-μάγος, ένα άνθρωπος-ranger, ένας νάνος-πολεμιστής και ένα halfling. Το σετ περιέχει επίσης δώρο πέντε εικοσάπλευρα ζάρια.

Ενα προϊόν της Dice & Games.

Τιμή: € 22,60 **Διάθεση Κάισσα**

LEGACY OF THE DROW

ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ ΤΑ FORGOTTEN



Καμία φυλή σε όλα τα Realms δεν καταλαβαίνει καλύτερα τη λέξη "εκδίκηση" από τα drow. Η εκδίκηση είναι το φαγητό τους, η γλύκα που γεύονται στα χείλη τους σαν να ήταν η υπέρτατη ηδονή. Ετσι πειvασμένα ήρθαν τα drow για εμένα.
- Drizzt Do'Urden

Σε αυτήν τη συλλεκτική έκδοση περιέχονται στα αγγλικά οι νουβέλες The Legacy, Starless Night, Siege of Darkness και Passage to Dawn του κόσμου των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι επανέκδοση.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 24,00 **Διάθεση Κάισσα**

DRAGON MAGAZINE

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 304

Στο τεύχος 304 θα βρείτε:
- Την 3.5 έκδοση του D&D!
- Νέους κανόνες για την έφιππη μάχη
- 46 εξωτικά ξόρκια
- Μυστικά για το πώς θα παίζετε μισθοφόρους
- Συμβουλές για τους DMs: Δημιουργώντας φανταστικές πόλεις, μέρος 1ο
- Προνομιούχες φυλές: Υπερφυσικές δυνάμεις για τους χαρακτήρες σας
- Δώρο: Spell area template για το cone of cold
- Και πολλά άλλα!!!

Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.

Τιμή: € 7,20 **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.



Legions™

επικίνδυνα
πλάσματα



www.kaissagames.com





Η νέα επέκταση του Magic the Gathering

Κάισσα
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & ΦΑΝΤΑΣΙΑ



Utopia

ΚΑΪΣΣΑ ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ

Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 210 6141675,
e-mail: kaissa@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΑΠΡΙΛΙΟΣ		
Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Παρασκευή, 4 Απριλίου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 5 Απριλίου	11:00	Magic: Booster Draft
Κυριακή, 6 Απριλίου	11:30	L5R: Gold 40/40 (Season of the Ratling)
Τρίτη, 8 Απριλίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 10 Απριλίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 11 Απριλίου	18:00	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 12 Απριλίου	11:00	Magic: Booster Draft
Κυριακή, 13 Απριλίου	12:00	L5R: Gold 40/40 (Season of the Ratling)
Τρίτη, 15 Απριλίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 17 Απριλίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 18 Απριλίου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 19 Απριλίου	10:30	Magic: Draft (Pre-Nationals)*
Κυριακή, 20 Απριλίου	10:30	Magic: Type II-Standard (Pre-Nationals)*
Τρίτη, 22 Απριλίου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 24 Απριλίου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 25 Απριλίου	17:30	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 26 Απριλίου	11:00	Magic: Booster Draft
Τρίτη, 29 Απριλίου	17:30	Pokemon League

ΚΑΪΣΣΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ (ΠΗΓΑΣΟΣ)

Δήλου 22, Περιστέρι, τηλ.: 210 5786707,
e-mail: pegasus@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΑΠΡΙΛΙΟΣ		
Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Παρασκευή, 4 Απριλίου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 5 Απριλίου	11:00	Warlord: Saga of the Storm Tournament
Τρίτη, 8 Απριλίου	17:30	L5R CCG Demonstration
Παρασκευή, 11 Απριλίου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 12 Απριλίου	11:00	L5R: Gold 40/40 (Season of the Ratling)
Κυριακή, 13 Απριλίου	12:00	Magic: Type II (Standard)
Τρίτη, 15 Απριλίου	17:30	Shadowforce Archer RPG Demonstration
Παρασκευή, 18 Απριλίου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 19 Απριλίου	10:30	Warlord: Saga of the Storm Tournament
Τρίτη, 22 Απριλίου	17:30	Warlord CCG Demonstration
Παρασκευή, 25 Απριλίου	17:30	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 26 Απριλίου	11:00	Magic: Booster Draft
Τρίτη, 29 Απριλίου	17:30	Swashbuckling Adventures RPG Demonstration

▸ Το διήμερο 19 και 20 Απριλίου θα διεξαχθεί διπλό τουρνουά προετοιμασίας για το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα που θα γίνει στις 3 και 4 Μαΐου στην Αθήνα και θα είναι το ίδιο ακριβώς format.
▸ Σημείωση: Οι εκδηλώσεις μπορεί να τροποποιηθούν, γι' αυτό δείτε το site www.kaissa.gr για πιο πρόσφατες πληροφορίες.
▸ Κατόπιν συνεννόησης γίνονται επιδείξεις για όλα τα παιχνίδια!
▸ Σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα διεξάγεται η Arena του Magic καθώς και FNM κάθε Παρασκευή.

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 210 8231072, http://www.fantasyshop.gr

ΑΠΡΙΛΙΟΣ
- **Σάββατο, 5 Απριλίου:** Fantasy Games Fair (Ξενοδοχείο "Αμαλία")
- **Κυριακή, 6 Απριλίου:** Fantasy Games Fair (Ξενοδοχείο "Αμαλία")
- **Σάββατο, 12 Απριλίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Κηφισιά)
- **Κυριακή, 13 Απριλίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Εξαρχείων)
- **Σάββατο, 19 Απριλίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Περιστερίου)
- **Κυριακή, 20 Απριλίου:** LotR CCG Open Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Κάθε Παρασκευή:** Friday Night Magic στο Fantasy Shop Κηφισιάς
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games του Lord Of The Rings Card Game
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση, "Athens by Night"
- **Κάθε Σάββατο στις 15:00:** Στο κεντρικό κατάστημα, Scarred Lands Campaign

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 210 9012770

Ημερομηνία	Τουρνουά
Παρ. 04/04	FNM
Σάβ. 05/04	Πανελλήνιο LOTR/ Magic Emperor 4:00 μ.μ.
Κυρ. 06/04	Πανευρωπαϊκό LOTR
Παρ. 11/04	FNM
Σάβ. 12/04	LOTR 2T 1v1/Επίδειξη ASL 4:00 μ.μ.
Κυρ. 13/04	A Game of Thrones 12:30 μ.μ./Yu-Gi-Oh 3:00 μ.μ.
Παρ. 18/04	FNM
Σάβ. 19/04	LOTR open 1v1 4:00 μ.μ./ LOTR wargame
Κυρ. 20/04	Χρώματα Magic 12:30 μ.μ./LOTR 2T multi 3:00 μ.μ.
Μ. Δευτ. 21/04	ASL Ανατολικό Μέτωπο
Μ. Τρ. 22/04	Επίδειξη Warhammer 40K
Μ. Τετ. 23/04	Yu-Gi-Oh 4:00 μ.μ./ LOTR wargame

ΑΠΡΙΛΙΟΣ
Δραστηριότητες σε σταθερή βάση:
- **Μαθήματα στην αρχαία γλώσσα των ξωτικών QUENYA**
- **Adventurers Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands"**
- **"Lord of the Rings" Coda system**
- **Campaign DragonLance 5η Εποχή**
- **Campaign "Call of Cthulhu d20" "Στο Σταυροδρόμι της Ανατολής"- Ελλάδα 1910**
- **Hack Master**

Card Games:
- **Arena Magic: The Gathering**
- **Lord of the Rings Mount Doom**
- **Κάθε Τρίτη και Κυριακή Lord of the Rings Booster Draft και Race to Mount Doom**
- **Κάθε Κυριακή Magic Booster Draft**

Σημ.: Κάθε Τετάρτη στις 6:00 μ.μ. τοπικοί αγώνες Formula De
Κάθε Σάββατο πρωί επιδείξεις και τουρνουά ASL, Άποικοι του Κατάν, Κάστρα του Μυστρά

DARK SIDE

Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 210 9537100, http://www.darkside.gr

ΑΠΡΙΛΙΟΣ
- **Κάθε Πέμπτη:** Vampire
- **Κάθε Παρασκευή:** FNM
- **Κάθε Σάββατο:** Magic Type 2
- **Κάθε Κυριακή πρωί:** YuGiOh!
- **Κάθε Κυριακή μεσημέρι:** Magic Type 2
- **Κάθε Κυριακή βράδυ:** D&D Scarred Lands
- **Κάθε μέρα:** Magic Arena

Ο συναρπαστικός κόσμος των...

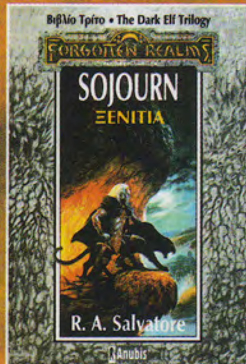
FORGOTTEN REALMS®

...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

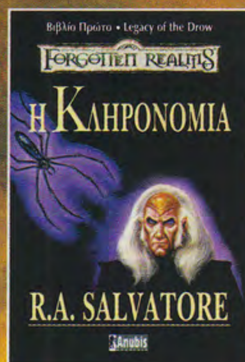
THE DARK ELF TRILOGY

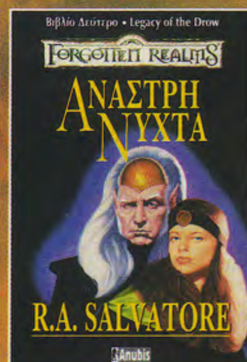






LEGACY OF THE DROW





THE ICEWIND DALE TRILOGY





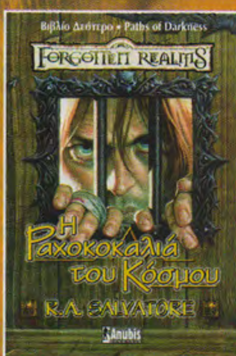






PATHS OF DARKNESS



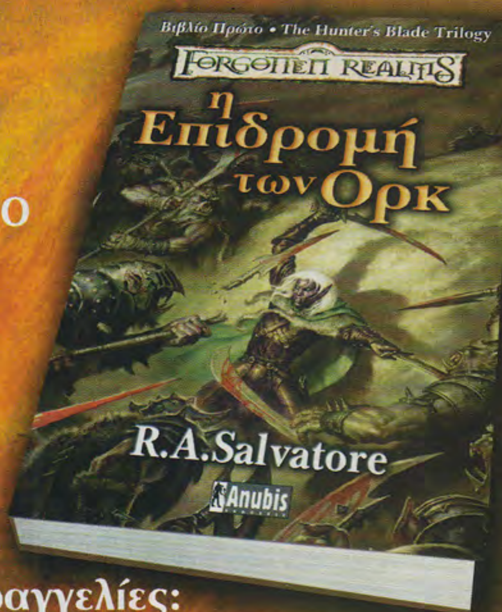






THE HUNTER'S BLADE TRILOGY

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ





Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 210-9238672, fax: 210-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 210-3801487, fax: 210-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr



Utopia



ΑΝΟΙΞΙΑΤΙΚΟ GAMES FAIR

ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟΝ ΜΑΪΟ!

Στις 3 και 4 Μαΐου θα διεξαχθεί το ανοιξιάτικο Games Fair της Κάισσα, το 16ο στη σειρά των μεγάλων φεστιβάλ παιχνιδιών φαντασίας. Αν και η εκδήλωση δεν φτάνει σε μέγεθος το χειμωνιάτικο Games Fair, ωστόσο παραμένει ένα σημαντικό ραντεβού των gamers της Αθήνας, όπου θα βρουν την ευκαιρία να διαγωνιστούν στα παιχνίδια που αγαπούν αλλά και να γνωρίσουν ό,τι νέο και σημαντικό κυκλοφορεί στο χώρο των παιχνιδιών Στρατηγικής και Φαντασίας στην Ελλάδα.

Για τους παίκτες του Magic, βέβαια, το διήμερο αρχίζει και τελειώνει στο Πανελλήνιο Πρωτάθλημα που θα διεξαχθεί στο "President". Σε έναν μαραθώνιο 12 γύρων, με δύο τύπους τουρνουά (με τα δικά τους decks και με δύο Booster Draft), με έναν διαιτητή 4ου επιπέδου να ελέγχει τις διαδικασίες και τους υπολογιστές να διενεργούν κληρώσεις, να τυπώνουν φύλλα αγώνα, να βγάζουν βαθμολογίες και ισοβαθμίες, το Πανελλήνιο Magic πάντα είναι μια ξεχωριστή υπόθεση. Επιπλέον, οι τέσσερις πρώτοι κερδίζουν τα εισιτήρια για το Βερολίνο - αναμφίβολα ένα σημαντικό δώρο από την Κάισσα!



Τα πράγματα όμως δεν σταματούν εκεί, αφού θα υπάρχουν παράπλευρα τουρνουά για όσους θέλουν να συμμετάσχουν με αυτόν τον τρόπο, με πιο σπάνιες μορφές τουρνουά και περίεργα δώρα. Το Πανελλήνιο είναι και αυτό μια γιορτή που απευθύνεται σε όλη την κοινότητα του Magic και όχι μόνο στους 80 που προκρίθηκαν για τα τελικά.

Το Games Fair δεν είναι φυσικά μόνο Magic. Θα λάβουν χώρα το Dungeons & Dragons με ένα μεγάλο τουρνουά και την ελληνική έκδοση του Player's Handbook, η RPGA (Role Playing Gamers Association) με το καινούριο campaign της για την Ελλάδα και όλα τα παιχνίδια που αναζητάει κανείς: Pokemon και YuGiOh!, Heroclix με υπερήρωες, Mech Warrior και Warhammer, Legend of the 5 Rings και Warlords, επιτραπέζια παιχνίδια από την ελληνική σειρά της Κάισσα και ό,τι ακόμη οι διοργανωτές καταφέρουν να παρουσιάσουν.

Όλα τα νέα και το αναλυτικό πρόγραμμα θα τα βρείτε στο επόμενο τεύχος μας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο 210 6929165, την ανοικτή γραμμή της Κάισσα.

Μ.Κ.

MAGIC: THE GATHERING

ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΟΙ ΕΤΟΙΜΑΣΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ



Η μεγάλη ανάπτυξη του Magic: The Gathering και στην Ελλάδα το 2002, που αποτυπώθηκε με τη διενέργεια των 845 επίσημων τουρνουά, συνεχίζεται και το 2003 με αμείωτο ρυθμό. Το πρώτο pre release της χρονιάς με τη νέα επέκταση, το Legions, παρουσίασε πολύ μεγαλύτερη συμμετοχή από το αντίστοιχο του 2002 και τώρα που ολοκληρώθηκαν τα regionals, τα προκριματικά για το Πανελλήνιο, η εικόνα είναι ξεκάθαρη: σε όλη την Ελλάδα η συμμετοχή ξεπέρασε κάθε προσδοκία των διοργανωτών. Σε Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Καβάλα, Λάρισα, Χανιά, Ηράκλειο, Πάτρα και Χαλκίδα οι παίκτες του Magic διαγωνίστηκαν για τις προνομιούχες θέσεις που οδηγούν στα τελικά, αλλά και για τα σημαντικά δώρα παρηγοριάς των τουρνουά!

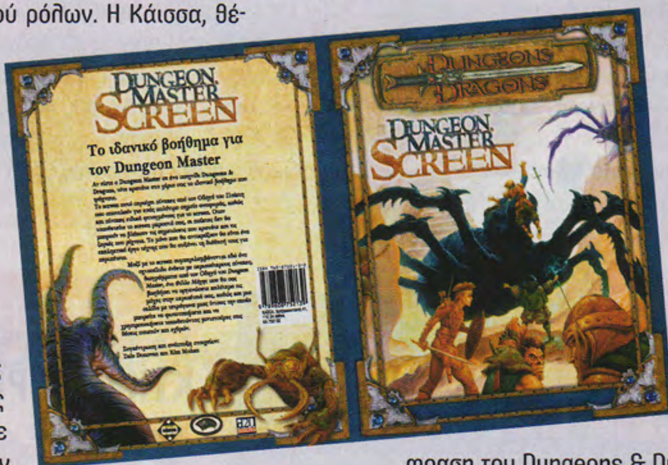
Το 2003 έχει μία σημαντική διαφορά από τα προηγούμενα χρόνια: το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα θα διεξαχθεί στο Βερολίνο. Αυτό δεν σημαίνει απλώς ότι τα εισιτήρια θα είναι φθηνότερα, αλλά και ότι πολλοί Ευρωπαίοι παίκτες (ανάμεσά τους και πολλοί Έλληνες) θα μπορέσουν να συμμετάσχουν είτε στο αγωνιστικό τμήμα, με την πρόκρισή τους από το Πανελλήνιο ή από το Ευρωπαϊκό του Λονδίνου, είτε στην υπόλοιπη γιορτή, που θα έχει πολλές και δυναμικές εκδηλώσεις με σπάνιες κάρτες να αλλάζουν χέρια και όλους τους πρωταγωνιστές παρόντες. Η δέκατη χρονιά του Magic, λοιπόν, θα βρει όλους τους παίκτες στο Βερολίνο, σε μία εκδήλωση που θα μείνει στη μνήμη όσων θα έχουν την τύχη να βρεθούν εκεί.

Μ.Κ.

D&D ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΝΕΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΙ!

Επιτέλους, έπειτα από τόσους μήνες καθυστέρησης, κυκλοφόρησε στα ελληνικά το πρώτο βιβλίο των κανόνων του Dungeons & Dragons, του παλιότερου και πιο σημαντικού παιχνιδιού ρόλων. Η Κάισσα, θέλοντας να δώσει την ευκαιρία σε όλους τους Έλληνες παίκτες να παίξουν χωρίς το πρόβλημα της γλώσσας, άρχισε την έκδοση όλων των βασικών βιβλίων του D&D στα ελληνικά. Το πρώτο είναι το "Player's Handbook", ή "Οδηγός του Παίκτη" όπως αναφέρεται στη μετάφραση, και είναι το βιβλίο που κάθε παίκτης πρέπει να αποκτήσει, καθώς περιγράφει λεπτομερώς κάθε στοιχείο από τις ιδιότητες των χαρακτήρων που μπορούν να επιλέξουν οι παίκτες. Με αυτό ο καθένας μπορεί όχι μόνο να επιλέξει το χαρακτήρα που του ταιριάζει, αλλά να πάρει και πολύτιμα στοιχεία που τον καθοδηγούν για το πώς πρέπει να τον ενσαρκώσει ώστε να απολαύσει ένα ενδιαφέρον παιχνίδι.



Το πρώτο βιβλίο θα το ακολουθήσουν και άλλα πολύ σύντομα. Πριν από το Πάσχα θα κυκλοφορήσει το "Dungeon Master's Screen" με όλες τις πληροφορίες που χρειάζεται ο Dungeon Master σε ένα εύχρηστο χαρτονένιο ταμπλό, καθώς και τα φύλλα χαρακτήρων. Θα ακολουθήσουν τα άλλα δύο βασικά βιβλία (το "Dungeon Master's Guide" και το "Monster Manual") που θα περιέχουν τους διορθωμένους, νέους κανόνες του D&D, και η περιπέτεια "Sunless Citadel". Σειρά έχουν τα Forgotten Realms, ένας από τους πιο σημαντικούς και ενδιαφέροντες κόσμους του D&D που πολλοί από τους αναγνώστες του "PC Master" σίγουρα αναγνωρίζουν, ο κόσμος του Baldur's Gate, η Sword Coast και άλλα αγαπημένα μέρη.

Η Κάισσα έχει βάλει ένα στοίχημα για την ανάπτυξη του Role Playing στην Ελλάδα και η μετάφραση του Dungeons & Dragons είναι η πιο μεγάλη πρόκληση. Δεν μένει παρά να δούμε πώς θα αντιδράσουν οι Έλληνες παίκτες, μέρος των οποίων αντιμετώπιζε πρόβλημα στην προσέγγιση του παιχνιδιού λόγω της ξένης γλώσσας.

Μ.Κ.

TOLKIEN ΜΑΣΚΕ ΠΑΡΤΙ

ΜΙΑ ΜΑΓΙΚΗ ΒΡΑΔΙΑ!

Μασκέ πάρτι αφιερωμένο στον κόσμο του Τόλκιν έλαβε χώρα στον παιχνιδοχώρο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα". Το βράδυ της τελευταίας Κυριακής των Αποκριών Ξωτικά, Χόμπιτ, Δαχτυλοφαντάσματα, Ισταρι, Αρχοντες και γενναίοι Πολεμιστές έδωσαν το "παρών" σε μια παραμυθένια βραδιά. Ο παιχνιδοχώρος είχε μεταμορφωθεί σε ένα μαγικό τόπο χωρισμένο σε θεματικά δωμάτια. Στο χώρο του Σάιρ βρισκόταν το φαγητό, μπίρες, κρασιά, γλυκές πίτες, χομπιτοσάντουιτς και ψωμάκια Λέμπας, ενώ το Λοθλόριεν ήταν διακοσμημένο με αναρριχητικά φυτά, ξωτικές λάμπες και νούφαρα-κεριά που έδιναν στο χώρο μια αέρινη ατμόσφαιρα. Στην κεντρική αίθουσα του Ρόαν με τους πέτρινους τοίχους και τα λάβαρα εξελίσσονταν τα κύρια γεγονότα της βραδιάς. Χορός με κελτική μουσική και τα σάουντρακ της ταινίας, αυτοσχέδια μικρά θεατρικά, παραμυθένιες διηγήσεις από τον Γκάνταλφ και πύρινοι λόγοι του Θέοντεν διατηρούσαν αμείωτο το ενδιαφέρον των παρευρισκομένων. Οι στολές, η μουσική και η ατμόσφαιρα ξεπερνούσαν την ιδέα ενός αποκριάτικου πάρτι και έδιναν την αίσθηση ενός ονειρικού και παραμυθένιου κόσμου. Το σημαντικότερο γεγονός, βέβαια, ήταν η απαγγελία στη γλώσσα της Quenya και με απόδοση στα ελληνικά των ποιημάτων "Namarie" και "Firiel's Song" από πανέμορφες ξωτικές υπάρξεις. Ηταν τόση η επιτυχία της βραδιάς που προτού ακόμη τελειώσει άρχισαν να συζητούν για μια αντίστοιχη καλοκαιρινή υπαίθρια γιορτή. Μπράβο, παιδιά! Και του χρόνου!







Utopia





FRIDAY NIGHT MAGIC

ΠΑΡΑΣΚΕΥΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ... ΜΑΓΕΙΑ!

Σε όλα τα καταστήματα που στηρίζουν το οργανωμένο παιχνίδι του Magic: The Gathering συνεχίζεται η διεξαγωγή του Friday Night Magic, της πιο αγαπημένης σταθερής εκδήλωσης στο χώρο των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες. Κάθε Παρασκευή απόγευμα, σε όλα τα καταστήματα Κάισσα αλλά και στο StartGame Ηλιουπόλεως, στης Ψυχής τα Λαμπυρίσματα στο Νέο Κόσμο, στο Dark Side της Καλλιθέας, σε χώρους του Παπασωτηρίου - Discovery Πάτρας, οι παίκτες του Magic συγκεντρώνονται σε μικρά, ενδιαφέροντα τουρνουά και παίζουν για να δοκιμάσουν τις νέες τράπουλές τους και να κερδίσουν τις μοναδικές κάρτες που δίνονται κάθε φορά. Το FNM διοργανώνεται για να περάσουν καλά οι παίκτες και να έχουν ένα σταθερό ραντεβού μέσα στην εβδομάδα, όπου θα συναντήσουν τους φίλους τους και θα παίξουν μερικές παρτίδες.

Για τους πιο χαλαρούς παίκτες, που θέλουν απλώς να δοκιμάζουν τις τράπουλές τους ή να παίζουν μερικές παρτίδες με κάποιον φίλο τους, υπάρχει το πρόγραμμα της Αρένα, όπου οι παίκτες παίζουν χωρίς κληρώσεις όποτε βρεθούν στα καταστήματα και συγκεντρώνουν βαθμούς κερδίζοντας στο τέλος από μία σπάνια κάρτα, ενώ οι πρώτοι στη βαθμολογία κερδίζουν και κάποιες μοναδικές για την Αρένα του μήνα κάρτες.

Μ.Κ.

THE TWO TOWERS

Η ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ ΤΟΥ HELM'S DEEP ΖΩΝΤΑΝΕΥΕΙ!

Δεν υπάρχει ούτε ένας φανατικός του Lord of the Rings που να μη συμφώνησε ότι το δεύτερο μέρος της ταινίας δεν κατάφερε να ξεπεράσει το πρώτο, ενώ παράλληλα ήταν λιγότερο μυστηριώδες και σε ορισμένες σκηνές είχε περισσότερο χιούμορ απ' όσο θα θέλαμε. Αυτή η καταπληκτική ημίωρη πολιορκία έχει κλέψει τις καρδιές των πάντων, φανατικών και μη της ταινίας, μεγάλων και παιδιών, αντρών και γυναικών. Αν θέλετε να ζήσετε και εσείς τη μοναδική περιπέτεια που απολαύσατε στον κινηματογράφο, δεν έχετε παρά να αγοράσετε το κουτί του Lord of the Rings: The Two Towers, όπου θα βρείτε όλους τους κανόνες του και παράλληλα θα κάνετε το πρώτο βήμα σας στο μαγικό κόσμο των Role Playing Games! Το κουτί "The Two Towers" περιλαμβάνει τα φύλλα χαρακτήρων των Gandalf, Aragorn, Gimli και Legolas, τα απαραίτητα ζάρια, το βιβλίο της περιπέτειας, ένα φυλλάδιο ταχείας εκμάθησης κανόνων, 3 αναλυτικούς χάρτες μάχης για να τοποθετήσετε τους χαρακτήρες σας και τους εχθρούς τους και έτοιμες χαρτονένιες φιγούρες των ηρώων αλλά και των κακών! Ξαναζήστε την περιπέτεια, μάθετε για τα Role Playing Games και αφεθείτε στη μαγεία της Middle-Earth.

Ν.Κ.

YU-GI-OH!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΚΑΙ... ΣΑΡΩΝΕΙ!

Ναι, κυκλοφορεί το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Yu-Gi-Oh!, το περίφημο παιχνίδι του οποίου η τηλεοπτική σειρά έχει αναστατώσει τους gamers. Είναι ένα σκληρό, ανταγωνιστικό παιχνίδι, στο οποίο οι παίκτες συμμετέχουν σε τερατομονομαχίες, προσπαθώντας να κερδίσουν όλους τους αντιπάλους τους και να ανακηρυχθούν Βασιλιάδες της Μονομαχίας. Στο επόμενο τεύχος θα έχουμε πλήρη αναφορά στο παιχνίδι που έχει σαρώσει στις ΗΠΑ.



Μ.Κ.

FANTASY GAMES FAIR

ΖΗΣΤΕ ΤΗΝ ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ!

Όπως κάθε χρόνο, έτσι και φέτος το Fantasy Shop αναστατώνει την ανοιξιάτικη Αθήνα με μια μοναδική, χαοτική εκδήλωση, γεμάτη Role Playing Games, collectible card games, miniature games και φυσικά πολλές εκπλήξεις. Το Fantasy Games Fair θα διεξαχθεί το Σάββατο 5 Απριλίου και την Κυριακή 6 Απριλίου στο ξενοδοχείο "Αμαλία", στην Πλατεία Συντάγματος (Αμαλίας 10). Όσοι τυχεροί παρευρεθούν στο χώρο θα απολαύσουν μερικά από τα ακόλουθα special events και happenings:



- Δύο επίσημα Lord of the Rings TCG Tournaments (Σάββατο πρωί το Territorial Tournament και Κυριακή πρωί το P.S.Q. Tournament).
- Επιδείξεις και μάχες Lord of the Rings miniature game.
- Τουρνουά Yu-Gi-Oh!
- Warhammer 40k και Warhammer Fantasy Tournaments.
- Legend of the 5 Rings card game Tournaments.
- Dungeons & Dragons Tournament.

Οι νικητές σε όλα τα happenings και events θα αμείβονται με δωροεπιταγές και άλλα σημαντικά έπαθλα. Επίσης, να αναφέρουμε ότι για πρώτη φορά στα ελληνικά χρονικά, θα παρευρεθεί επίσημη αντιπροσωπία της Games Workshop στο χώρο του Fair, η οποία θα κάνει επιδείξεις δικών της καταπληκτικών μινιατούρων! *Ν.Κ.*



DO IT YOURSELF

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΑΜΕ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ VCD & SVCD ΑΠΟ DVD

Αδυνατίζοντας τον ελέφαντα!!!

του Αλέξη Ευθυμίου

Το να μεταφέρουμε μία ταινία από DVD σε DivX δεν είναι πλέον κάτι πολύ δύσκολο. Το να την αναπαράγουμε, όμως, στα οικιακά DVD Players είναι ακόμη αδύνατο. Ετσι, χρειάζεται να συνδέσουμε με την τηλεόραση τον υπολογιστή μας ή στην καλύτερη περίπτωση το φορητό μας, για να μπορέσουμε να δούμε την ταινία μας. Ωστόσο, μπορούμε εύκολα να δημιουργήσουμε ταινίες VideoCD, οι οποίες θα παίζουν σε όλα τα DVDs που υπάρχουν.



Εχετε ακούσει για τα VideoCD και Super VideoCD, δύο formats ψηφιακού βίντεο που ακολουθούν τα πρότυπα συμπίεσης MPEG-1 και MPEG-2 αντίστοιχα (το DivX το MPEG-4); Το DivX παρέχει καλύτερη ποιότητα εικόνας από ό,τι τα VCD/SVCD, με μεγαλύτερη εξοικονόμηση χώρου. Αυτό παίζει σημαντικό ρόλο, ιδιαίτερα όταν ενδιαφερόμαστε για τη μεταφορά μιας ολόκληρης ταινίας DVD σε ένα ή δύο CDs. Ωστόσο, τα δισκάκια VCD και SVCD έχουν ένα σημαντικό πλεονέκτημα έναντι αυτών με ταινίες DivX: μπορούμε να τα βλέπουμε σχεδόν σε κάθε DVD Player. Ετσι, μετά τη δημιουργία ενός (S)VCD, δεν είναι απαραίτητη η χρήση του PC μας. Στη συνέχεια θα δούμε πώς θα δημιουργήσουμε εφεδρικά αντίγραφα δίσκων DVD σε δισκάκια (S)VCD.

ΠΡΩΤΗ ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Για τη δημιουργία ενός VCD ή SVCD από ένα DVD θα χρησιμοποιήσουμε το DVDx, το οποίο είναι freeware. Επίσης, για να μπορέσουμε να γράψουμε τα καινούρια CDs μας, θα χρειαστούμε ένα πρόγραμμα εγγραφής CD που να μπορεί να δημιουργεί δισκάκια (S)VCD, όπως είναι το Nero Burning ROM.

Το DVDx είναι ένα από τα πιο εύκολα προγράμματα για τη δημιουργία ενός (S)VCD. Κατ' αρχάς, για να μετατρέψει ένα DVD σε (S)VCD δεν απαιτείται η μεταφορά του στο σκληρό δίσκο, αφού έχει τη δυνατότητα να ξεπερνά το σύστημα προστασίας CSS των κλειδωμένων DVDs και επομένως να διαβάζει τα περιεχόμενά τους απευθείας από τον οδηγό. Τα αρχεία MPEG που παράγονται χωρίζονται σε τμήματα, ανάλογα με το αν προορίζονται για δισκάκια 74 ή 80 λεπτών. Επίσης, εάν θέλουμε, μπορούμε να χωρίσουμε την ταινία σε συγκεκριμένα κεφάλαια (chapters). Αλλη μία χρήσιμη δυνατότητα του DVDx είναι ο χειρισμός των υποτίτλων (subtitles). Αρκεί να διαλέξουμε από το πρωτότυπο DVD τη δέσμη υποτίτλων που μας ενδιαφέρει και αυτή θα ενσωματωθεί στο (S)VCD.

ΤΟ ΣΟΟΥ ΑΡΧΙΖΕΙ

Ξεκινάμε βάζοντας το DVD στο drive και εκτελούμε το DVDx. Στο κεντρικό παράθυρο του DVDx επιλέγουμε File → Open DVD Root. Στο παράθυρο "Browse for Folder" πηγαίνουμε στο φάκελο video_ts του DVD ή στο φάκελο του σκληρού δίσκου, όπου έχει ήδη μεταφερθεί η ταινία, με τη χρήση κάποιου DVD Ripper.



Τα VCD και SVCD είναι επίσημα πρότυπα που δημιουργήθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν ευρέως στις ασιατικές αγορές, επειδή οι ταινίες σε μορφή DVD ήταν και είναι πολύ ακριβές.



Το ξέρατε ότι...

...οι ταινίες VideoCD ή Super VideoCD έχουν κατώτερη ποιότητα εικόνας από τις αντίστοιχες σε format DivX, τουλάχιστον όταν μιλάμε για παρόμοια μεγέθη αρχείων;

Οπως προαναφέραμε, μια τέτοια μεταφορά δεν είναι απαραίτητη, αφού το DVDx μπορεί να διαβάζει απευθείας δισκάκια DVD, ακόμα και αν ενσωματώνουν το σύστημα προστασίας CSS (Content Scrambling System). Πάντως, σε ορισμένα δισκάκια το DVDx ίσως αποτύχει να παρακάμψει το CSS. Σε αυτή την περίπτωση, θα μας παροτρύνει να αναπαραγάγουμε για λίγα δευτερόλεπτα την ταινία με τη χρήση κάποιου προγράμματος, όπως το WinDVD ή το PowerDVD. Μετά κλείνουμε το αντίστοιχο πρόγραμμα και προσπαθούμε ξανά.

Από το νέο παράθυρο που θα ανοίξει, ονόματι "Select Title", επιλέγουμε τον κύριο τίτλο του DVD χρησιμοποιώντας την αναγραφόμενη χρονική διάρκεια των τίτλων. Συνήθως η μεγαλύτερη διάρκεια είναι αυτή της κύριας ταινίας.

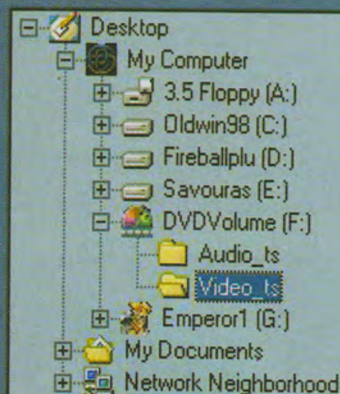
Κάνουμε κλικ στο Select και θα εμφανιστεί άλλο ένα παράθυρο, το Input Settings, όπου θα καθορίσουμε ορισμένες χρήσιμες παραμέτρους για το βίντεο εισόδου, με άλλα λόγια για την ταινία στο DVD.

Θα ξεκινήσουμε αναλύοντας μία-μία όλες τις επιλογές:

Program Chain. Στο "Index" φαίνεται η τρέχουσα αλυσίδα προγράμματος (PGC, εκ του ProGram Chain) καθώς και η χρονική διάρκειά της. Στα περισσότερα DVDs η ταινία είναι αποθηκευμένη στην αλυσίδα 0. Στο "Angle" καθορίζουμε τη γωνία της ταινίας. Η πλειονότητα των DVDs έχει μία μόνο γωνία λήψης, την 1, αλλά ακόμα και αν το DVD μας έχει πολλαπλές γωνίες, προτείνεται να επιλέξουμε την πρώτη.

DeCSS. Οταν διαβάζουμε ένα προστατευμένο DVD, πρέπει να είναι τσεκαρισμένη η επιλογή "Use ASPI". Αν όμως η ταινία βρίσκεται αποθηκευμένη στο σκληρό δίσκο, τότε το ASPI πρέπει να είναι αποεπιλεγμένο. Η επιλογή "DeMacroVision" έχει ως αποτέλεσμα την απενεργοποίηση του συστήματος Macrovision κατά της αντιγραφής, ενώ στο "key search" λέμε στο DVDx κάθε πότε θα αναζητά ένα κλειδί για το DVD που διαβάζει. Η πρώτη επιλογή, η "Once", το κάνει μόνο μία φορά, όταν το DVDx πρωτοδιαβάσει το δισκάκι. Στη συντριπτική πλειονότητα των περιπτώσεων αυτό είναι αρκετό. Εάν όμως το DVD που διαβάζουμε μας δυσκολέψει, τότε μπορούμε να δοκιμάσουμε τις "Each VOB ID", "Each CELL ID" και την "Each VOB/CELL ID".

Audio. Στο "Track" επιλέγουμε το κατάλληλο audio track για την ταινία μας και τσεκάρουμε την επιλογή "Dolby Surround" ώστε, κατά τη μετατροπή του πολυκάναλου ήχου σε στερεοφωνικό, η ποιότητα των ηχητικών εφέ να διατηρηθεί σε υψηλά επίπεδα. Επειδή όμως οι προδιαγραφές των (S)VCD απαιτούν η συχνότητα του ήχου να είναι στα 44,1 και όχι στα 48kHz, όπως είναι στα DVDs, βάζουμε στο "48kHz to 44,1kHz" το "High quality (slow)", ώστε η μετατροπή να γίνει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Τέλος, στο διπλανό κουτάκι, το "Volume", αφήνουμε την τιμή που μας προτείνει το πρόγραμμα (2.5 ή 3), εκτός και αν διαπιστώσουμε αργότερα ότι ο ήχος της ταινίας μας είναι πολύ χαμηλός, οπότε αυξάνουμε την τιμή.



Select title

Title01	Longest prog:02:16:14	(1pgcs, 19cells)	(vts_01_0.ifo)
Title02	Longest prog:00:02:15	(1pgcs, 1cells)	(vts_02_0.ifo)
Title03	Longest prog:00:05:23	(1pgcs, 1cells)	(vts_03_0.ifo)
Title04	Longest prog:00:03:58	(1pgcs, 1cells)	(vts_04_0.ifo)
Title05	Longest prog:00:04:23	(1pgcs, 7cells)	(vts_05_0.ifo)
Title06	Longest prog:00:00:01	(1pgcs, 3cells)	(vts_06_0.ifo)

Select Cancel

Με την ολοκλήρωση του ripping, είτε στο φάκελο που αυτόματα ορίζεται από το πρόγραμμα που χρησιμοποιήσατε για τη διαδικασία είτε σε αυτόν που έχετε ορίσει εσείς, θα υπάρχουν τα αρχεία .vob τα οποία θα μετατρέψετε σε MPEG.

▼ **Subtitle.** Εδώ διαλέγουμε τους υπότιτλους που θα έχει η ταινία μας και τσεκάρουμε το κουτάκι "Original colors". Στο "Offset (pixel)" βάζουμε την τιμή 0 ώστε κάθε φορά που οι υπότιτλοι δεν χωράνε στην οθόνη, να εμφανίζονται σε περισσότερες της μίας σειρές.

▼ **Misc.** Στο iDCT (Inverse Discrete Cosine Transform), εάν είμαστε διατεθειμένοι να θυσιάσουμε την ποιότητα εικόνας στο βωμό της ταχύτητας επεξεργασίας, επιλέγουμε "MMX (fastest)". Διαφορετικά, εάν ενδιαφερόμαστε περισσότερο για την ποιότητα παρά για την ταχύτητα, θέτουμε "FPU (Best quality)". Οσοι διαθέτουν επεξεργαστή Pentium IV, μπορούν να επιλέξουν "SSE2", ενώ όσοι έχουν Pentium III ή Athlon, "SSE/3DNow+". Σε καμία περίπτωση δεν αξίζει να επιλέξουμε το "Reference IEEE 1180". Στο "Overlap (sec)" αφήνουμε την τιμή 0, εκτός εάν θέλουμε η ταινία μας, που θα χωρέσει σε δύο ή περισσότερα CDs, να έχει και ορισμένα δευτερόλεπτα του προηγούμενου CD. Ετσι, με το που τελειώνει το πρώτο CD και βάζουμε το επόμενο θα παρακολουθούμε τα τελευταία δευτερόλεπτα του προηγούμενου CD που ορίσαμε εκεί. Στο κουτάκι "Audio/Video synchronization" διασφαλίζουμε ότι το DVDx θα επανασυγχρονίζει περιοδικά την εικόνα με τον ήχο, το οποίο συνήθως είναι περιττό, άρα το αποεπιλέγουμε. Στο "Shutdown the computer when job is done" καθορίζουμε να κλείσει ο υπολογιστής μας όταν τελειώσει η διαδικασία..



Το πλεονέκτημα των VCD και SVCD είναι πως παίζουν σε οποιονδήποτε software DVD player, αλλά και στην πλειονότητα των σύγχρονων επιτραπέζιων DVD players!

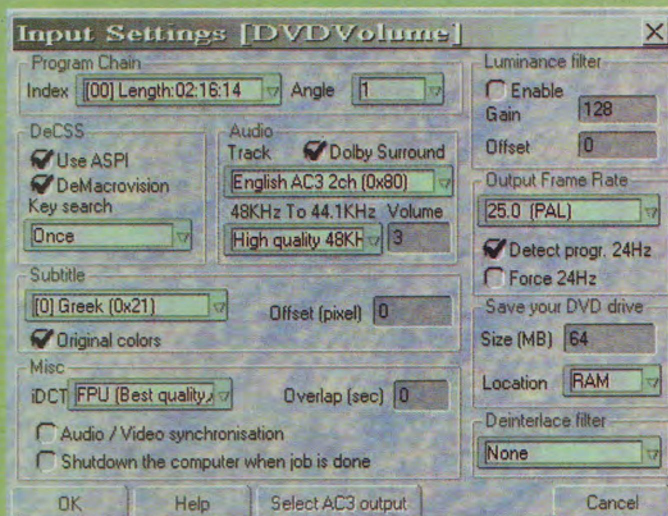
▼ **Luminance filter.** Εδώ αλλάζουμε το φίλτρο φωτισμού του DVDx. Αυτό ίσως χρειαστεί στην περίπτωση που αργότερα διαπιστώσουμε ότι το βίντεο εξόδου είναι περισσότερο σκοτεινό απ' όσο θα έπρεπε ή θα θέλαμε. Συστήνεται να μην το επιλέξουμε.

▼ **Output Frame Rate.** Οι επιλογές μας είναι οι "25.0 (PAL)", εάν το DVD μας είναι PAL (τα DVDs περιοχής 2), ενώ αν ακολουθεί το NTSC (τα DVDs περιοχής 1), επιλέγουμε "23.976 (NTSC)" ή "29.97 (NTSC)". Στο κουτάκι του DVD πάντα αναφέρεται η περιοχή και το είδος της ταινίας, οπότε εύκολα μπορούμε να θέσουμε τις κατάλληλες τιμές. Το "Detect. progr. 24Hz" επιβάλλει στο DVDx να ελέγξει εάν το βίντεο εισόδου είναι προοδευτικής σάρωσης με συχνότητα 24fps και το "Force 24Hz" αναγκάζει το πρόγραμμα να επιλέξει τα 24fps, αν πιστεύουμε ότι η προηγούμενη επιλογή δεν το αναγνωρίζει αυτόματα.

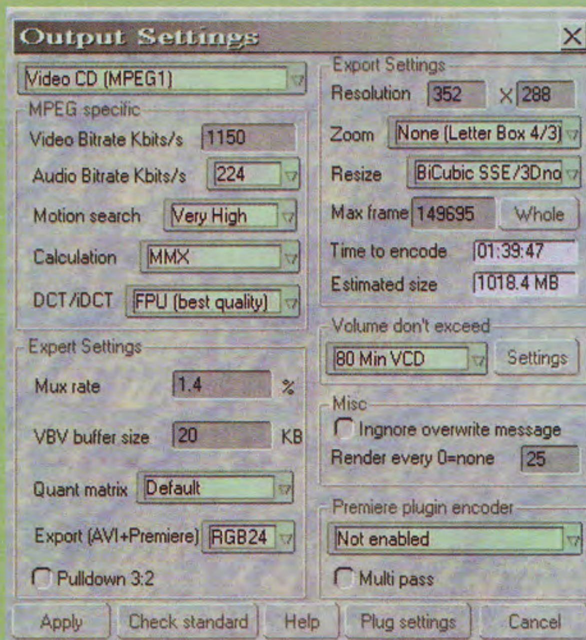
▼ **Save Your DVD drive.** Με αυτήν την επιλογή το DVDx διαβάζει το βίντεο εισόδου από το DVD drive και το αποθηκεύει σε ένα είδος προσωρινής μνήμης (buffer), ώστε να μην καταπονείται το DVD drive μας. Ετσι, στο "Size (MB)" δηλώνουμε την προσωρινή μνήμη σε MB και από κάτω ορίζουμε αν θα χρησιμοποιείται η μνήμη RAM ή ο σκληρός δίσκος. Προτείνουμε μνήμη RAM με μέγεθος τουλάχιστον 64MB.

▼ **Deinterlace Filter.** Τέλος, εδώ επιλέγουμε "None", διότι για τη δημιουργία (S)VCD η απόπλεξη δεν είναι απαραίτητη.

Τελειώνοντας με τις επιλογές μας, πατάμε το OK και είμαστε έτοιμοι να περάσουμε στις παραμέτρους για το βίντεο εξόδου. Ακολουθούμε τη διαδρομή



Οι επιλογές των input και output settings μπορεί να δείχνουν χαοτικές, όμως δεν θα σας δυσκολέψουν, αν ακολουθήσετε τις οδηγίες που σας δίνουμε!



Settings → Output Settings, για να ανοίξει το σχετικό παράθυρο ρυθμίσεων.

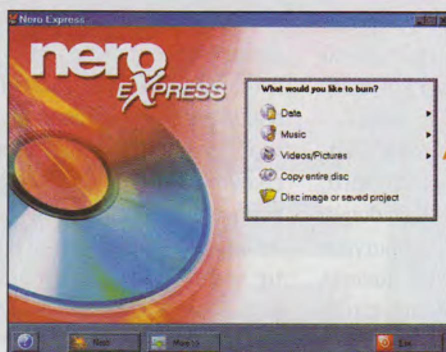
Εδώ επιλέγουμε αν θα δημιουργήσουμε VCD ή SVCD. Τα VCD παρέχουν μεγαλύτερη οικονομία χώρου σε σχέση με τα SVCD, εις βάρος όμως της ποιότητας εικόνας. Από την άλλη πλευρά, ένα SVCD χρειάζεται περισσότερη ώρα για να δημιουργηθεί από ένα αντίστοιχο VCD. Στο "Output Settings" θέτουμε, λοιπόν, "Video CD (MPEG-1)" ή "Super Video CD (MPEG-2)". Στη συνέχεια, θα δούμε αναλυτικά τις άλλες επιλογές του παραθύρου "Output Settings".

MPEG Specific. Στο "Video Bit rate (Kbit/s)" θέτουμε την τιμή που θα έχει το bit rate της ταινίας μας κάθε δευτερόλεπτο, ανάλογα, φυσικά, με το είδος που έχουμε επιλέξει. Η κωδικοποίηση κατά MPEG-1 γίνεται με σταθερό bit rate (CBR, Constant Bit Rate) και οι προδιαγραφές του VCD ορίζουν ότι η τιμή του πρέπει να βρίσκεται ανάμεσα στα 650 και 1.150 Kbps. Η εξ ορισμού τιμή στο DVDx είναι 1.150 Kbps. Με αυτήν υπολογίζουμε ότι ανάλογα με τη διάρκεια της ταινίας μας θα χρειαστούμε και τα αντίστοιχα CDs. Για παράδειγμα, αν η ταινία μας είναι 95 λεπτά και θέλουμε να τη χωρέσουμε σε 80λεπτα CDs, τότε στο πρώτο θα χωρέσουν τα 80 λεπτά και στο δεύτερο τα υπόλοιπα 15. Αν θέλουμε να φτιάξουμε ένα SVCD, τότε πρέπει να κωδικοποιούμε κατά MPEG-2. Το εν λόγω πρότυπο επιτρέπει κωδικοποίηση μεταβλητού bit rate (VBR, Variable Bit Rate), οι δε προδιαγραφές του SVCD ορίζουν ότι το bit rate μπορεί να φτάνει το πολύ έως τα 2.600Kbps, με το DVDx να μας προτείνει την τιμή των 2.376Kbps κυρίως για λόγους συμβατότητας. Στη συνέχεια ακολουθεί το bit rate για τον ήχο. Τόσο για το VCD όσο και για το SVCD πρέπει να είναι στα 224Kbps, οπότε αφήνουμε στο "Audio Bit rate (Kbit/s)" την τιμή αυτή. Στο "Motion Search" επιλέγουμε το Very High, στο "Calculation" το MMX, αν έχουμε επεξεργαστή Pentium, το 3DNow εάν έχουμε επεξεργαστή AMD και SSE2 αν έχουμε Pentium IV. Τέλος, στο DCT/iDCT επιλέγουμε το FPU (best quality) για όλους τους επεξεργαστές εκτός αν έχουμε Pentium IV, οπότε βάζουμε SSE2.

Expert Settings. Οι συγκεκριμένες επιλογές λαμβάνουν αυτόματα τιμές, ανάλογα με το αν φτιάχνουμε VCD ή SVCD, οπότε τις αφήνουμε ως έχουν.

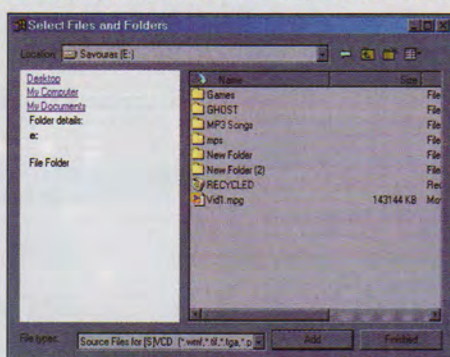
Export Settings. Εδώ ορίζουμε την ανάλυση που θα έχει το (S)VCD που θα

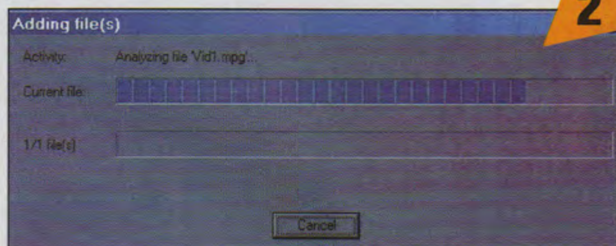
Βήμα - Βήμα: Καίγοντας τη νέα ταινία μας



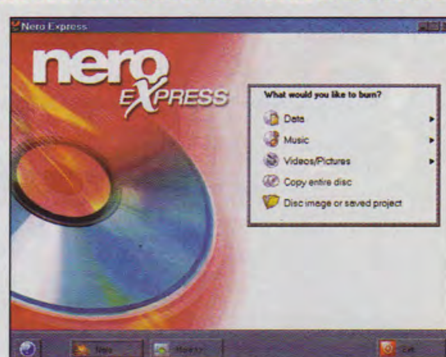
1 Μαζί με το Nero έρχεται και το Nero Express που μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε με μεγάλη ευκολία VideoCD ή Super VideoCD. Τρέχουμε το πρόγραμμα και επιλέγουμε από το Videos/Pictures ποιο από τα δύο θα δημιουργήσουμε, ανάλογα φυσικά με την ταινία που έχουμε προηγουμένως φτιάξει με τη βοήθεια του DVDx.







2 Στη συνέχεια αποεπιλέγουμε το Enable VCD Menu, πατάμε το κουμπί Add και διαλέγουμε το πρώτο μέρος από την ταινία μας. Πατώντας το Add αρχίζει η διαδικασία της μετατροπής του στο ανάλογο format. Η όλη διαδικασία δεν διαρκεί πολύ. Τέλος, πατάμε Finished όταν έχουμε τελειώσει με τα αρχεία μας.



3 Πατάμε το κουμπί Next και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί δίνουμε ένα όνομα για την ταινία μας. Επιλέγουμε την ταχύτητα γραψίματος και, τέλος, πατάμε το κουμπί Burn. Η ταινία μας σε λίγη ώρα θα είναι έτοιμη να τη δούμε στο DVD του σαλονιού μας.

Internet sites

- www.nero.com
- www.labdv.com
- www.dvdrhelp.com

φτιάξουμε. Για να είναι σύμφωνο με τα πρότυπα, η ανάλυση (resolution) του βίντεο δεν πρέπει να τεθεί αυθαίρετα. Συγκεκριμένα, εάν το DVD μας είναι PAL, τότε θέτουμε 352x288 για VCD και 480x576 για SVCD. Εάν όμως το DVD μας είναι NTSC (όλα τα DVDs περιοχής 1), τότε θέτουμε 352x240 για VCD και 480x480 για SVCD. Αφού θέσουμε την ανάλυση, βάζουμε στο "Zoom" το "None (Letter Box 4/3)", εάν η ταινία μας είναι Widescreen, δηλαδή 16/9, ώστε να μην αλλάξει ο λόγος πλευρών του βίντεο εισόδου, ή Full αν η ταινία μας είναι 4/3, δηλαδή αν καταλαμβάνει όλη την οθόνη. Στο "Resize" διαλέγουμε BiCubic SSE/3Dnow+ και στο "Max frame" πατάμε το κουμπί Whole για να κωδικοποιηθεί ολόκληρο το βίντεο εισόδου.



Μην ξεχνάτε

Το DivX παρέχει καλύτερη ποιότητα εικόνας από ό,τι τα VCD/SVCD, με μεγαλύτερη εξοικονόμηση χώρου. Ωστόσο, τα δισκάκια VCD και SVCD έχουν ένα σημαντικό πλεονέκτημα έναντι αυτών με ταινίες DivX: μπορούμε να τα βλέπουμε σχεδόν σε κάθε DVD Player.

Στο κουτάκι "Time to encode" αναγράφεται η χρονική διάρκεια του βίντεο προς κωδικοποίηση και στο "Estimated Size" το εκτιμώμενο μέγεθος του τελικού βίντεο.

Volume don't exceed. Εδώ καθορίζουμε το άνω όριο που πρέπει να έχει το αρχείο εξόδου. Εάν αυτό υπερβεί το άνω όριο, τότε θα αρχίσει η δημιουργία δεύτερου αρχείου κ.ο.κ. Η δημιουργία του επόμενου αρχείου ξεκινά ακριβώς από το σημείο όπου τελειώνει το προηγούμενο, εκτός και αν στο πλαίσιο "Misc" του παραθύρου "Input settings" θέσαμε στο "Overlap" μερικά δευτερόλεπτα επανάληψης της ταινίας. Μπορούμε, λοιπόν, να μοιράσουμε την ταινία μας σε CDs των 74 ή των 80 λεπτών ("74Min VCD" και "80Min VCD" αντίστοιχα).

Misc. Το "Ignore overwrite message" το αφήνουμε απενεργοποιημένο, ώστε το DVDx να μη γράφει πάνω από υπάρχοντα αρχεία χωρίς να προειδοποιεί το χρήστη. Στο "Render every frame 0=none" αφήνουμε την default τιμή 25.

Premiere Plugin encoder. Εδώ βάζουμε "Not enabled" (όχι στη χρήση εξωτερικού προγράμματος κωδικοποίησης) και αφήνουμε την επιλογή "Multi pass" ανενεργό.

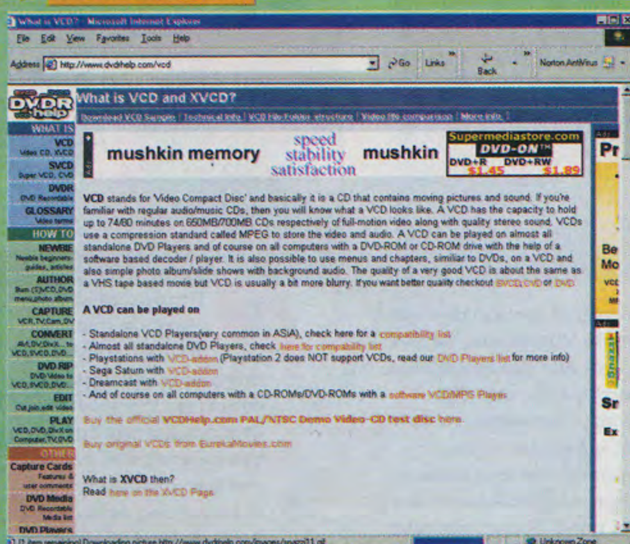
Προτού πατήσουμε το κουμπί Apply, κάνουμε ένα κλικ στο Check Standard, ώστε το DVDx να ελέγξει αν οι επιλογές μας συμμορφώνονται με τις προδιαγραφές του (S)VCD. Καλό είναι να συμφωνεί με τα πρότυπα, ώστε η ταινία μας να παίζει στα DVD Players. Αφού βεβαιωθούμε ότι όλα είναι εντάξει, πατάμε το Apply.

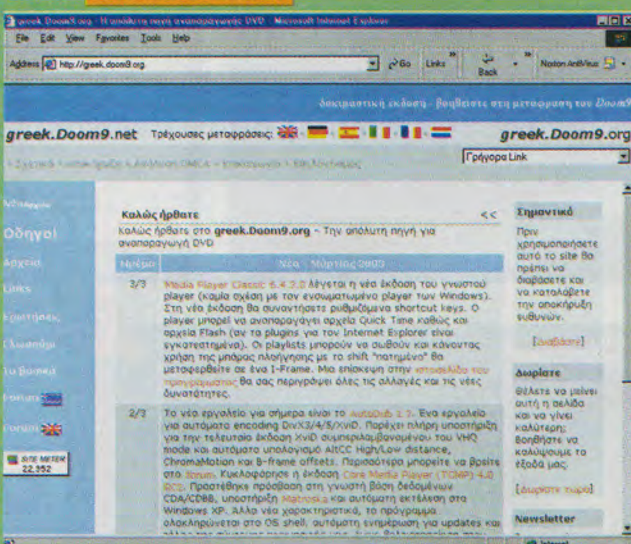
ΚΑΝΤΕ ΥΠΟΜΟΝΗ... Η ΤΑΙΝΙΑ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΠΙΟ ΜΙΚΡΗ!!!

Στο σημείο αυτό έχουμε φτάσει στο τέλος της διαδικασίας. Το μόνο που μένει είναι να πάμε στο File –› Select Destination και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, με το όνομα "Select Output", να διαλέξουμε το φάκελο στον οποίο θα αποθηκευτεί το αρχείο ή τα αρχεία της παραγωγής μας (θα έχουν κατάληξη MPG). Η πολύωρη μετατροπή του DVD μας σε (S)VCD ξεκινά, πατώντας το τελευταίο κουμπάκι με τον κόκκινο κύκλο (Encode). Κατά τη διάρκειά της στο επάνω μέρος του DVDx εμφανίζονται πληροφορίες για το ρυθμό και την πρόοδο της κωδικοποίησης. Για να χρησιμοποιήσουμε και την τελευταία δυνατότητα του επεξεργαστή μας, καλό είναι να θέσουμε στο Settings –› Priority –› High. Στο σημείο αυτό πρέπει να σας πούμε ότι σε υπολογιστή του 1GHz η όλη διαδικασία για τη μετατροπή της ταινίας "Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring", συνολικής διάρκειας 171 λεπτά, χρειάστηκε περίπου 11 ώρες, οπότε οπλιστείτε με υπομονή.

Ολοκληρώνοντας, οφείλουμε να τονίσουμε για άλλη μία φορά ότι μπορεί το δεύτερο format να παρέχει σαφώς καλύτερη εικόνα από το πρώτο, ωστόσο χρειάζεται πολύ περισσότερο χώρο. Τον επόμενο μήνα θα δούμε πώς μπορούμε να μετατρέψουμε τις υπάρχουσες ταινίες μας από DivX σε (S)VCD. Μέχρι τότε καλές εγγραφές.

PC





Δύο πολύ χρήσιμα sites για όσους θέλουν να μάθουν περισσότερα για τα μυστικά των διάφορων video formats!



Αλληλογραφια

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

Φίλοι μας,
Απ' ό,τι βλέπω από τις επιστολές σας τελευταία, σιγά-σιγά έχει αρχίσει να σας πιάνει η άνοιξη! Αντε, καιρός ήταν! Αρκετά πια με τη βαρυχειμωνιά, καιρός για μια πιο... ανοιξιάτικη αλληλογραφία, πιο χαλαρή, ελεύθερη κι ωραία. Οχι δηλαδή ότι λείπουν οι σοβαροί προβληματισμοί, ίσα-ίσα που θα συζητήσουμε και αρκετούς από αυτούς, αλλά η γενικότερη διάθεση, βρε παιδί μου, ρέπει προς το αλλιώτικο. Ξέρετε εσείς, τώρα. Για να ξεκινήσουμε λοιπόν, γιατί έχουμε και δύο DVDs να ετοιμάσουμε. Κάτι emulators, κάτι Amerzone, κάτι gold... ε, DVDs από δω, DVDs από κει, κάτι μου λέει πως πλησιάζει και για το "PC Master" το πλήρωμα του χρόνου...

ΘΑΥΜΑΣΤΗΣ ΤΗΣ ΒΙΣΣΗ ΚΑΙ... ΤΟΥ ΚΛΑΔΗ

"Συγχαρητήρια, ελπίζω να αισθάνεσαι καλά γι' αυτό που έκανες..."

Αννα Βίσση

Μ' αυτά τα βαθυστόχαστα λόγια ανοίγω το παρόν mail.

Φίλε master,

Είμαι ένας όχι ιδιαίτερα παλιός αναγνώστης, όμως πολύ φανατικός φίλος σου, που σου γράφω για πρώτη φορά. Αυτό με κάνει να αισθάνομαι λίγο άσχημα, μια και ο λόγος για το πρώτο mail μου είναι ένα παράπονο. Η Unrealιστική βαθμολογία του κ. Χάρη Κλάδη στο Unreal 2 με ξένισε και με εκνεύρισε ελαφρώς, κυρίως για τα επιχειρήματα στα οποία στηρίχθηκε. Ιδιαίτερα η θεώρηση της έλλειψης πρωτοτυπίας σε μερικές πίστες ως αρνητικό στοιχείο είναι μάλλον αστεία. Πράγματι 7 στις 10 πίστες (χοντρικά) είναι εντελώς κοινότοπες, του στυλ "όλα τα σφάζω, όλα τα μαχαιρώνω". Είναι όμως τόσο κακό αυτό; Μην ξεχνάμε πως η πλειονότητα των action gamers χρειάζεται μόνο ένα ημιαυτόματο και μια στρατιά από διψασμένους για αίμα εξωγήινους και αδίστακτους μισθοφόρους για να περνούν καλά και ενδεχομένως να μη συμμερίζονται τους φιλοσοφικούς προβληματισμούς του κ. Κλάδη. Ας αναλογιστούμε τους νεότερους φίλους μας που δεν έχουν περάσει από θρυλικά στο χώρο έπη, όπως τα Unreal, Halflife, Doom 1 & 2, Wolf 3D, Quake 1 & 2 κι άλλα που μας επέτρεψαν να "ενηλικιωθούμε" στο χώρο των action games. Μία παύση της δράσης όχι μόνο βοηθά στη σωστότερη σκέψη, αλλά και ξεκουράζει, ενώ πολύ σημαντικό είναι το γεγονός ότι αποφορτίζει τον gamer. Ας είμαστε ρεαλιστές: η πλειονότητα των hardcore action gamers ορίζουν ως "gaming" χρονικό διάστημα άνω των 6 ωρών και το Unreal 2 κατάφερε να μη με κουράσει και να μη με κάνει να νιώθω "βαρύς" ώστε να τα παρατήσω και να πάω για ένα κρύο ντους για να συνέλθω. Θέλω να πιστεύω ότι οι προγραμματιστές του παιχνιδιού σκέφτηκαν όλες τις κατηγορίες των gamers που θα ασχοληθούν με το παιχνίδι και προσπάθησαν να ικανοποιήσουν το μεγαλύτερο κομμάτι της κοινότητάς τους, δίνοντας στο παιχνίδι την τελική μορφή του (θεωρώ το παιχνίδι ως ένα από τα αρτιότερα που έχω παίξει, με πολύ καλό σενάριο, εξαιρετική πλοκή και έντονη δράση).

Για τους προαναφερθέντες λόγους θεωρώ το χαρακτηρισμό "ανούσιες" που δόθηκε για τις περιηγήσεις στο Atlantis ατυχή. Δε θέλω να παρεξηγηθώ. Δεν μέμφομαι τον κ. Κλάδη, ο οποίος είναι και ο αγαπημένος μου συντάκτης (αν μιλάω έτσι γι' αυτούς που συμπαθώ, φανταστείτε πώς μιλάω για τους υπόλοιπους!), ούτε θέλω να το παίξω συντάκτης στη θέση του συντάκτη, προσπαθώ μόνο να μοιραστώ την απογοήτευσή μου για την τελική κρίση που αδικεί ένα παιχνίδι, το οποίο έχει ήδη κάνει βαθύτατη αίσθηση στο χώρο των action games για φέτος. Οσο για σένα, φίλε master, σου δίνω τις καλύτερες ευχές μου για να συνεχίσεις να βρίσκεσαι στην κορυφή του ελληνικού Τύπου στο χώρο του gaming, με το ίδιο μεράκι και πάθος που σε διακρίνει.

Θερμά συγχαρητήρια μία ακόμη φορά...

Leviathan & Brother Paul
dimaspanos@hotmail.com



Φίλε μας,

Νομίζω πως ο συντάκτης μας (μα γιατί με βάζετε να λέω καλά λόγια για τον Κλάδη; Δεν ντρέπεστε;) ορθώς ανέπτυξε όλες τις παραμέτρους που θα ήταν δυνατό να ενδιαφέρουν έναν gamer που θα έπαιρνε στα χέρια του το Unreal. Από κει και πέρα, αν κάποιος δεν νοιάζεται, π.χ., για το σενάριο, μπορεί να παραλείψει τη σχετική παράγραφο και να διαβάσει απευθείας αυτά που ο ίδιος θεωρεί "το ζουμί". Σκοπός του review είναι να σας ενημερώσει για οτιδήποτε σχετίζεται με το παιχνίδι, κι έπειτα εσείς αποφασίζετε σύμφωνα με τις δικές σας ανάγκες. Πάω τώρα να παρηγορήσω τον Χαρούλη, που διά-

ΑΡΠΑΚΤΙΚΑ Ή ΑΓΓΕΛΟΥΔΙΑ;

Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Θα ήθελα να εκφράσω την άποψή μου σχετικά με την τοποθέτηση του συναδέλφου Ν. Κοντογιάννη στο τεύχος 157 και με την απάντησή σας. Ο Ν. Κοντογιάννης θεώρησε προσβλητικό να χαρακτηρίζεται μία εταιρεία ως "αρπακτικό" για διάφορους λόγους τους οποίους σε γενικές γραμμές ασπάζομαι. Η απάντησή σας έκανε λόγο για αποπροσανατολισμό και αλλοίωση του χαρακτήρα των παιχνιδιών, εξαιτίας της στυγνής εφαρμογής τακτικών μάρκετινγκ από καριερίστες managers.

Δεν νομίζω ότι τα παιχνίδια ήταν πιο εθιστικά, ατμοσφαιρικά ή γενικότερα πιο "ψυχαγωγικά" τη δεκαετία του '80 (τηρουμένων φυσικά των τεχνολογικών δεδομένων κάθε εποχής) για τους εξής λόγους: Οι gamers της δεκαετίας του '80 είχαν σημαντικές διαφορές με τους σημερινούς. Κατ' αρχάς, είχαν συγκεκριμένη ταυτότητα: ήταν οι τεχνολογικά καινοτόμοι (οι πρώτοι σε μία αγορά που υιοθετούν ένα νέο προϊόν ή μία κατηγορία προϊόντων), οι χομπίστες (το επάγγελμα των οποίων πολλές φορές σχετιζόταν με το χόμπι τους), καθώς και άτομα με σχετικά υψηλό εισόδημα, αφού η τιμή των Η/Υ ήταν αρκετά υψηλή για τα δεδομένα της εποχής (κυρίως από την εποχή της Amiga και μετά).

Τα παραπάνω έχουν ως αποτέλεσμα τη μείωση του χρόνου ενασχόλησης των gamers με το εκάστοτε παιχνίδι, με άμεση συνέπεια ο gamer να μην ασχολείται σε βάθος με το παιχνίδι ώστε να ανακαλύψει όλες τις πτυχές του.

Η επόμενη ένστασή μου αφορά στους λόγους για τους οποίους χάθηκαν καλές εταιρείες του χώρου. Δεν θα αναφερθώ σε παράγοντες οργάνωσης και διοίκησης ή στρατηγικής της εκάστοτε επιχείρησης, οι οποίοι ενδέχεται να συνέβαλαν στον τερματισμό ή στην αλλοίωση του τρόπου λειτουργίας τους. Με ενδιαφέρει κυρίως η αθώωση του marketing manager αναφορικά με τις ευθύνες που του αποδίδονται. Η αύξηση του μεγέθους της αγοράς (με τον όρο "αγορά" στην περίπτωσή μας εννοούμε το σύνολο των gamers) τα τελευταία χρόνια είχε ως αποτέλεσμα την αύξηση του βαθμού ανομοιογένειάς της (αφού πέρα από τους τεχνολογικά καινοτόμους, το προϊόν υιοθετείται και από άλλες ομάδες του πληθυσμού). Η "μεγάλη μερίδα κοινού" είναι πλέον ανομοιογενής. Επιχειρήσεις των οποίων τα προϊόντα δεν ικανοποιούν, είτε τη μεγάλη μερίδα κοινού είτε ένα μεγάλο ποσοστό ενός τμήματος της αγοράς, κινδυνεύουν να πτωχεύσουν. Σε αυτό το σημείο κάνει την εμφάνισή του ο marketing director, ο οποίος δεν έχει "ταυτότητα", αλλά προσπαθεί να ικανοποιήσει τον καταναλωτή. Εάν επιλέξει τη στρατηγική να "πιάσει" τη "μεγάλη μερίδα κοινού" (προϊόν που ικανοποιεί πολλούς αλλά όχι στο μέγιστο βαθμό, π.χ. action adventures), τότε το προϊόν θα περιέχει στοιχεία που θα ικανοποιούν περισσότερα του ενός τμήματα της αγοράς. Και εδώ ερχόμαστε στην ερώτησή σας για το πότε τα games είχαν περισσότερα να δώσουν. Στην παραπάνω περίπτωση τα παιχνίδια έχουν να δώσουν λιγότερα απ' όσα έδιναν στο παρελθόν αλλά σε περισσότερους ανθρώπους (το Diablo σίγουρα δεν θα ικανοποιούσε έναν RPG fanatic όσο το Baldur's Gate ούτε έναν action player όσο το Quake. Σίγουρα όμως θα προσέλκυε άτομα και από τις δύο κατηγορίες gamers). Εάν όμως η επιχείρηση επιλέξει στρατηγικές τμηματοποίησης της αγοράς, τότε το προϊόν της θα προσπαθήσει να ικανοποιήσει σε μέγιστο βαθμό συγκεκριμένα τμήματα της αγοράς. Σε αυτή την περίπτωση τα σημερινά games είναι το ίδιο ποιοτικά ή και ανώτερα για συγκεκριμένα τμήματα της αγοράς (το τμήμα της αγοράς που ονομάζεται adventure players έχει στη διάθεσή του παιχνίδια όπως το Exile, το The Longest Journey και το Syberia). Καθήκον του διευθυντή μάρκετινγκ είναι να επιλέξει τον προϊοντικό προσανατολισμό της επιχείρησης, αλλά και να διασφαλίσει ότι όλες οι επιλογές που θα ακολουθήσουν θα είναι συμβατές και θα υποστηρίζουν αυτόν τον προσανατολισμό. Οι τάσεις της εποχής θα υπαγορεύουν ποια από τις παραπάνω στρατηγικές θα πρέπει να ακολουθηθεί. Ισως τελικά ένας από τους λόγους που "έκλεισαν" επιτυχημένες εταιρείες του παρελθόντος να είναι η έλλειψη ενός στελέχους που να ασχολείται με θέματα marketing. Ενας άλλος λόγος που κάποιες επιχειρήσεις συγχωνεύτηκαν ή εξαγοράστηκαν, ήταν για να αυξήσουν την αποτελεσματικότητα κάποιων στοιχείων του μάρκετινγκ (π.χ. καλύτερη διανομή, προώθηση), κάτι που μπορεί να υλοποιηθεί με τη συμβολή μιας μεγαλύτερης μητρικής εταιρείας. Τέλος, δεν μπορεί να αγνοήσουμε το γεγονός ότι πολλές φορές οι μεγαλομέτοχοι μικρών εταιρειών πούλησαν το μερίδιό τους σε άλλες εταιρείες με αντάλλαγμα τη συμμετοχή τους σε κάποια υψηλόβαθμη θέση στο νέο εταιρικό σχήμα. Δεν γινόμαστε εμείς πιόνια των επιχειρήσεων. Οι πολυάριθμες επιλογές που έχουμε, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι κάθε άνθρωπος δρα με ορθολογικά κριτήρια, δεν θα επέτρεπαν κάτι τέτοιο. Στην ουσία οι εταιρείες που θέλουν να επιβιώσουν και έχουν νοοτροπία marketing είναι αυτές που γίνονται πιόνια των gamers, αφού οι τελευταίοι θα καθορίσουν τις προδιαγραφές του προϊόντος.

Φιλικά,

Βλάχος Βασίλειος, ναύτης (ΟΑ) έως την άνοιξη...

v_vlahos@yahoo.com

Αγαπητέ φίλε,

Συμφωνώ μαζί σου στο ότι ένα από τα σημαντικότερα διλήμματα που έχει να αντιμετωπίσει ένας marketing manager (ή όποιος είναι υπεύθυνος για τέτοια θέματα τέλος πάντων, ας μην κολλάμε σε τίτλους) είναι εάν θα προωθήσει μία λογική οριζόντιας αγοράς (πολλά προϊόντα με προορισμό το ευρύ κοινό, από τα οποία άλλα θα "πιάσουν" κι άλλα όχι) ή μία λογική κάθετης αγοράς (λιγότερα προϊόντα με προορισμό συγκεκριμένες ομάδες κοινού, τα οποία όμως έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να πουλήσουν στους hardcore fans κάθε genre). Η Blizzard, για παράδειγμα, ακολούθησε εδώ και χρόνια μια επιτυχημένη πορεία βασιζόμενη στην "κάθετη" λογική, ενώ κάλλιστα θα μπορούσε να προσλάβει περισσότερο προσωπικό και να κυκλοφορεί παιχνίδια αβέρτα-κουβέρτα. Η Dreamcatcher, επίσης, όπως παλιότερα η Infocom, η Level 9, η Legend και η Magnetic Scrolls, καθιερώθηκε προωθώντας μόνο adventures (κάτι που πλέον άρχισε να αλλάζει). Η Electronic Arts, από την "αντίπερα" όχθη, κυκλοφορεί δεκάδες τίτλους κάθε χρόνο, αν όμως σου ζητήσω να θυμηθείς δέκα παιχνίδια της του 2002, μάλλον θα κολλήσεις ύστερα από 2-3. Γιατί αυτό; Επειδή, απλούστατα, λίγα είναι τα αξιομνημόνευτα. Βλέπεις, "περισσότερες επιλογές" δεν σημαίνει πάντα και "καλύτερες επιλογές".



Αλληλογραφια

βασε το e-mail σου κι έβαλε τα κλάματα... Μα γιατί, ω άπονοι αναγνώστες, έχετε "καρδιά από πέτρα";

PSX EMULATORS

Dear "PCM",

Θα μπορούσατε να συμπεριλάβετε στο συνοδευτικό CD (ή μήπως να πω DVD;) του τεύχους Απριλίου τους emulators για PlayStation που είχατε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος (158 ή 159 νομίζω) ή τουλάχιστον το ePSXe, που ήταν ο καλύτερος απ' όσους παρουσιάστηκαν; Επειδή ο αμαρτωλός έχω χάσει το συγκεκριμένο τεύχος [κύριε Σαρκ-Σατ, σας ικετεύω να σταματήσετε το summoning του frost nova και σε αντάλλαγμα θα θυσιάσω έναν ολόφρεσκο συντάκτη!!! (σπαρταράει, αλήθεια!!!)], ξέρω ότι θα ήταν υπερβολή να σας ζητήσω να ξαναγράψετε τις ρυθμίσεις που πρέπει να κάνουμε στο ePSXe, αλλά λέω μήπως... (ένα readme τουλάχιστον, ακόμα και txt να είναι:P). Εχω ένα χειριστήριο της Blaze ακριβώς ίδιο με το Dual Shock του PS+force feedback. Μπορώ να το κάνω να λειτουργήσει σε emulator μαζί με την ανάδραση; Βάλτε τουλάχιστον τον emulator που παίζει καλύτερα το Tekken 3. Αντε hello!

With devotion,
DukE_MiT$
Δημήτρης
assassin@otenet.gr

Υ.Γ. 1: Σας παρακαλώ να βάλετε τους emulators με το νταηλίκι, γιατί θα στείλω κάνα Hitman εκεί πέρα και θα σας κάνει όλους silent corpses!:P

Υ.Γ. 2: Βάλτε DVD, Βάλτε DVD, Βάλτε DVD, Βάλτε DVD, Βάλτε DVD κ.λπ., κ.λπ.

Υ.Γ. 3: Οι κόπιες παίζουν με emulators (Αουτς, μη βαράτε!);

Φίλε Δημήτρη,

Μέσα στις επόμενες κιόλας ημέρες η επιθυμία σου (καθώς και πολλών άλλων φίλων μας) για ακόμα περισσότερους emulators θα γίνει πραγματικότητα, αφού στις αρχές Απριλίου κυκλοφορεί το νέο τεύχος του "PC Master Gold" με δύο DVDs (σας καλομάθαμε, τι να κάνουμε;), το ένα από τα οποία θα περιέχει δημοφιλείς emulators και εκατοντάδες ROMs για να παίζετε... μέχρι τα βαθιά σας γεράματα! Αντε, σας φτιάξαμε πάλι...

THE ROCKY HORRORS SHOW

Κυρίες και κύριοι,

Με αφορμή το Computer Show που είχατε στο τεύχος του Φεβρουαρίου, θα ήθελα να κάνω κάποια σχόλια. Οταν έπιασα στα χέρια μου το CD με το Computer Show, το πρώτο που μου ήρθε στο μυαλό ήταν: πω, πω γέλια που θα κάνω...! Αλλά αυτό που ακολούθησε ξεπέρασε κάθε προσδοκία μου. Για να καταλάβετε, στα όνειρά μου βλέπω εφιάλτες, δεν μπορώ να κοιμηθώ, βλέπω συνέχεια τα πρόσωπα των συντακτών σας σε κάθε γωνία του σπιτιού μου να με κυνηγάνε. Εχω πάει σε 3 ψυχολόγους, αλλά δυστυχώς χωρίς κανένα αποτέλεσμα. :-)

Στην εισαγωγή βλέπουμε τους δύο κυρίους, Κράτσα και Πατρίκο, να προσπαθούν με νύχια και με δόντια να μη γελάσουν. Το πρώτο μεγάλο σοκ που έπαθα ήταν όταν είδα τον κύριο Κράτσα. Από το βλέμμα του νομίζει κανείς ότι το "έσκασε" από κανένα ίδρυμα



ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ ΤΑ ΚΑΤΕΒΑΣΑΤΕ, ΤΑ ΧΑΣΑΤΕ, ΤΑ ΞΑΝΑΒΡΗΚΑΤΕ

www.oldversion.com

Μπορείτε να βρείτε τις πρώτες εκδόσεις από δημοφιλή προγράμματα, όπως WinAmp, Messenger, Opera, Napster, Nero, Win Media Player κ.ά. Εχει πλάκα, βρήκα προγράμματα και εκδόσεις που χρησιμοποιούσα πριν από 2-3 χρόνια και, φυσικά, το θρυλικό Napster :)

Οπως λέει και το ίδιο το site: "New is not always better" :PP

Peris

@ ΕΝΑ ΚΑΛΟ RPG;

Καλημέρα σε όλους τους παγωμένους (και μη;) pcmasterάδες!

Είμαι χρόνια adventuras και θέλω να δοκιμάσω τον κόσμο των RPGs. Θέλω ένα καλό, με ωραία γραφικά, πολλή δράση, πολύπλοκο σενάριο και κάνα spellάκι. Τι προτείνετε; Είμαι μεταξύ Dungeon Siege και Arx Fatalis, αλλά το Dungeon ο αδερφός μου το θεωρεί παλιό και το Arx κρατάει 190 ώρες! Θα βαρεθώ να παίζω! Οι έμπειροι παίκτες να μου εκθέσετε τις προτάσεις και τις απόψεις σας!

X-ARNIKOS

Κατ' αρχάς, το Dungeon Siege δεν είναι RPG, αλλά Action RPG - Lite, αν υπάρχει κάτι τέτοιο, και σίγουρα δεν έχει πολύπλοκο σενάριο. Μπορώ να σου πω ότι δεν έχει καθόλου σενάριο. Το Arx Fatalis είναι πολύ καλή επιλογή. Το τερμάτισα σε λιγότερο από 100 ώρες. Δεν ξέρω γιατί του πήρε του φίλου σου τόσες ώρες. Καλό RPG είναι το Divine Divinity και φυσικά τα Neverwinter Nights και Morrowind (αυτό κι αν είναι μεγάλο). Θα σου συνιστούσα το Gothic (λίγο παλιό, αλλά πολύ καλό), όπως και τα Icewind Dale 2 και Baldur's Gate 2.

Zagorin

@ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΖΗΤΑ ΛΥΣΗ

Ο υπολογιστής μου είναι Pentium III 733MHz, 64MB μνήμη, 10 κάτι GB σκληρός, Windows 98 (νομίζω SE). Περίπου έναν χρόνο πριν άλλαξα την κάρτα γραφικών nVIDIA TNT2 που είχα με μια GeForce2 MX 400 της MSI.

Πριν από λίγες μέρες κατέβασα τους πιο καινούριους drivers από το site της nVIDIA. Ολα λειτουργούσαν μια χαρά, μέχρι που έβαλα να δω ένα DVD (ταινία), χρήση για την οποία χρησιμοποιώ ένα καλώδιο RCA για να βλέπω την εικόνα στην τηλεόραση. Αφού ενεργοποίησα το Twinview, όλα εμφανίζονταν και στην τηλεόραση μια χαρά. Βάζοντας όμως ένα DVD, είδα ότι ενώ η ταινία φαινόταν στην οθόνη του υπολογιστή, στην τηλεόραση εμφανι-

όπου ήταν κλεισμένος για δεκάδες φόνους που είχε διαπράξει. Το μόνο που του έλειπε ήταν κάποιες σταγόνες αίμα να στάζουν από το στόμα του. Λέτε να είναι ο επόμενος Hannibal Lecter; Εντύπωση όμως μου κάνουν και τα ρούχα που φοράει. Το πράσινο πουλόβερ του ήταν κάποτε αντίσκηνο;

Ας περάσουμε τώρα στην κυρία Ζωή ή Θάνατο Μαρμαρά. Κυρία μου, υπάρχουν και καλά make up στην αγορά!!! Αυτό που έχει στο λαιμό της να κρέμεται είναι σφαίρα; Ε, βέβαια, ύστερα από αυτό το ρεζιλίκι θα αυτοκτονήσει. Φημολογείται πως της πρότειναν να παίξει πρωταγωνιστικό ρόλο στην επερχόμενη σειρά "Η ΓΥΝΑΙΚΑ ZOMBIE".

Το καλύτερο όμως θέαμα που πρόσφερε το show ήτανε ο κύριος Τσουρινάκης. Από εδώ και πέρα αν δεν τρώνε τα μικρά παιδιά, θα τους δείχνουμε το βίντεο με τον Τσουρινάκη και θα τρώνε σίγουρα όλο το φαΐ τους!!! Λάθος επάγγελμα κάνει ο κύριος Τσουρινάκης. Κανονικά έπρεπε να παρουσιάζει εργαλεία για σαδομαζοχισμό ή να ήταν σε κάποιο τσίρκο αλυσοδεμένος και να τον δείχνουν στον κόσμο σαν τον άνθρωποτέρας. Αυτό το βλέμμα, πάντως, λέει πολλά. Αφού, παιδιά, σηκώθηκε η τρίχα μου όταν τον είδα και το PC μου έκλεινε από μόνο του. Κανονικά δεν έπρεπε να το ονομάσετε Computer Show αλλά Freak Show!!!

Το CD, πάντως, έπρεπε να είναι για αναγνώστες άνω των 18 ετών...!!! Οταν βλέπεις τον Νίκο Κόντη, καταλαβαίνεις ότι ο άνθρωπος αυτός ήταν κάποτε πειραματόζωο σε διάφορα γενετικά προγράμματα. Αυτό το βλέμμα του οφείλεται στο γεγονός ότι το μυαλό του συρρικνώθηκε σε μέγεθος κρεμμυδιού, αποτέλεσμα των τεστ. Από εδώ πηγάζει το πρόβλημά του να προφέρει και να αρθρώσει σωστά τις λέξεις (βλ. Αντριαν, Αντριαν). Εκτός αυτού προχωρεί σε κάποιες ακατανόητες πράξεις, όπως το να βάζει το δάχτυλο στην πρίζα γιατί νομίζει ότι είναι ηλεκτρική σκούπα.

Καλά, ο κύριος Κλάδης με τα μαλλιά που είχε, έδινε την εντύπωση ότι μόλις είχε κατέ-



ζόταν μόνο το toolbar του προγράμματος. Σκέφτηκα ότι ίσως το σήμα PAL που είχα ρυθμίσει να μην ήταν το σωστό και πήγα να το αλλάξω. Εκανα κλικ στο "Για προχωρημένους" του "Ιδιότητες: Οθόνη: Ρυθμίσεις" και ο υπολογιστής κόλλησε. Εκανα reboot και στη διάρκεια του φορτώματος, κόλλησε ξανά και δεν κουνούσε φύλλο, ενώ δραστηριότητα στο σκληρό υπήρχε για μισό λεπτό ακόμα (κόκκινο λαμπάκι αναμμένο).

Ιδού τι κινήσεις ακολούθησαν:

1) Απόπειρα επαναφοράς παλιών drivers μέσω safe mode. Πρόβλημα: Το safe mode δεν έχει CD-ROM και οι drivers υπάρχουν μόνο σε CD. Δοκίμασα να βάλω τους standard VGA drivers, αλλά η κάρτα δεν τους δέχεται! Επίσης κουφό: στη διαχείριση συσκευών, κάτω από την τωρινή κάρτα μου, εμφανίζεται και η προηγούμενη, ενώ την είχα καταργήσει! Επίσης, εμφανίζεται ως MSI, ενώ δεν ήταν. Δοκίμασα και ένα scandisk, το οποίο "βρήκε σφάλματα και τα διόρθωσε όλα", αλλά ούτε αυτό έκανε τίποτα.

2) Απόπειρα χρήσης step-by-step mode, μπας και καταφέρω από εκεί να μπω σε κανονικά Windows για να βάλω το CD. Δοκίμασα αρχικά να λέω "όχι" σε κάθε driver, μετά σε όλους μαζί, αλλά ούτε έτσι μπήκε. Κόλλησε κατά το φόρτωμα, όπως και αν το άφηνα να φορτώσει χωρίς F8.

3) Απόπειρα χρήσης emergency startup disk. Αφού φόρτωσε κανονικά, έγραψα ένα win. Υστερα από λίγο, εμφανίστηκε ένα μήνυμα σε μπλε οθόνη που έλεγε ότι κάποια συσκευή VFAT δεν υπάρχει ή δεν λειτουργεί κανονικά (αυτό δεν ξέρω καθόλου τι σημαίνει).

4) Εδώ δοκίμασα κάτι μάλλον "ανορθόδοξο": Μέσω startup disk, αντέγραψα τους drivers στο σκληρό και μέσω safe mode και "διαχείρισης συσκευών" δοκίμασα να τους βάλω. Φάνηκε να δουλεύει, αλλά στο φόρτωμα πάλι κόλλησε και στο safe mode η κάρτα είχε ένα κόκκινο Χ επάνω.

5) Απόπειρα επανεγκατάστασης των Windows. Ολα πήγαν μια χαρά, μέχρι το σημείο που κάνει επανεκκίνηση. Once again, κόλλησε στο φόρτωμα.

Τέλος, άνοιξα το κουτί μήπως δω κάτι που να είναι λάθος. Ολα όμως φαίνονταν ΟΚ.

Αν χρειαστεί format (μακριά από εμάς!), μια και δεν έχω ξανακάνει ποτέ, τι ακριβώς πρέπει να κάνω και τι να προσέξω;

Zalbor

Απ' ότι φαίνεται, χρειάζεται να κάνεις format. Αν δεν έχεις χρήσιμα αρχεία που θέλεις, δεν πρέπει να έχεις κανέναν ενδοιασμό, μια και το format είναι το πιο εύκολο πράγμα, χιλιάδες φορές πιο εύκολο από αυτά που περιέγραψες ότι έκανες για να το γλιτώσεις.

Πήγαινε σε DOS, με F8 στην εκκίνηση, και πάτα format x, όπου x ο σκληρός δίσκος σου. Θα σου βγάλει ένα μήνυμα, πατάς yes και τέλος. Οταν τελειώσει, βάζεις το CD των 98 (έχοντάς το επιλεγμένο ως boot device από το Bios) και κάνεις κανονικά την εγκατάσταση. Εναλλακτικά, μπορείς να κάνεις format και από το CD, ενώ έχεις boot-άρει από αυτό.

UnScRuPuLOuS nV

βει από το μηχανάκι του που έτρεχε με 200 για να πάει στα γραφεία και ότι τα ρούχα που φορούσε τ' αγόρασε από κανένα Second Hand Shop. Από το ύφος του βγάζεις συμπέρασμα ότι μικρός έτρωγε ξύλο από όλους. Φημολογείται δε ότι στην προσωπική ζωή του βασανίζει σκύλους και γάτες.

Λοιπόν, δεν πιστεύω να τα πήρατε τοις μετρητοίς όλα αυτά έτσι; Το μόνο που ήθελα, ήταν να σας κάνω να χαμογελάσετε. Και πού να βλέπατε όλο το κείμενο...!!! Το έχω "κουρέψει" λίγο. Παίδες, σε καμία περίπτωση δεν ήθελα να σας θίξω.

Είμαι από τη Θεσσαλονίκη και αναγνώστης σας από το 1997. Πρέπει να ομολογήσω ότι όντως εκδίδετε ένα υπέροχο περιοδικό. Δυστυχώς όμως η ηλικία μου είναι λίγο προχωρημένη και δεν ασχολούμαι τόσο με παιχνίδια (μόνο RPG παίζω). Θέλω να σας ζητήσω συγγνώμη για την ορθογραφία και τη σύνταξη του κειμένου (έχω γεννηθεί και μεγαλώσει στη Γερμανία).

Οπως προανέφερα, το περιοδικό σας μου αρέσει. Το μόνο που θα ήθελα είναι το CD να γίνει επιτέλους DVD και να έχει περισσότερα utilities. Σας ευχαριστώ για τα 5+ χρόνια που με ενημερώνετε.

Καλή συνέχεια.
Λευτέρης
TERRY - X
lelli12001@yahoo.de

Φίλε Λευτέρη,

Τελικά, βρε παιδί μου, από τη Θεσσαλονίκη είσαι ή από τη Γερμανία; Μας μπέρδεψες λιγάκι... Τώρα λοιπόν που μου το θύμισες, έβαλα ξανά στον υπολογιστή μου ένα CD-ROM που έχω με το Freak Show των Residents και διαπίστωσα, έντρομος, πως οι πρωταγωνιστές είναι ίδιοι και απαράλλακτοι οι συντάκτες του "PC Master"! Βρήκα πάντως τι θα κάνουμε όταν μας βαρεθείτε και φύγουμε από το περιοδικό: θα ιδρύσουμε έναν περιοδεύοντα θίασο και θα πάρουμε σβάρνα όλες τις συνοικίες και τις πόλεις: "Ακούσατε, ακούσατε, σήμερα στις 8:00 δίνει παράσταση ο περιοδεύων θίασος του 'PC Master': Δείτε τον Ανδρέα, τον άνθρωπο-Ζόμπι που τρώει μόνο πιράνχας του Αμαζονίου, τη Ζωή που καταπίνει σφαίρες και μετά τις εκτοξεύει στο κοινό, τον Χαρούλη που κάθεται σε ηλεκτρική καρέκλα και διαπερνούν το σώμα του 10.000 Volt - άντε, έστω τα μαλλιά του μόνο -, τον Νίκο τον modified mutant με τις επτά ουρές και τον Σαρκ-Σατ, το θηριοδαμαστή που αντιμετωπίζει μόνος του όλα τα άγρια ζώα της ζούγκλας (εδώ δεν κόλλησε στους συντάκτες του 'PC Master', θα τον πειράξουν οι τίγρεις και τα λιοντάρια;) με το θρυλικό μαστίγιό του... Περάστε, κύριοι, περάστε... Μία και μοναδική παράσταση του Τσίρκου Πισιμαστεράνο... Σήμερα έχει, αύριο δεν έχει..."

COMPUTER SHOW AGAIN

Χαίρε Μέγα Vantor!

Είμαι και εγώ ένας αρκετά παλιός αναγνώστης και αποφάσισα να στείλω ένα mail, έτσι για να μάθετε και τις δικές μου εντυπώσεις. Για να σας πω την αλήθεια, δεν συμφωνώ απόλυτα που βγάλατε τις στήλες "FANzine" και "Cinemaster", αλλά συμφωνώ με την επιστροφή των "Strategy HQ" κ.λπ. Τώρα ποια θέλω να παραμείνει... δεν μπορώ να αποφασίσω. Το Computer Show ήταν Κ-Α-Τ-Α-Π-Λ-Η-Κ-Τ-Ι-Κ-Ο! Μπράβο σας! (Λίγο αργά σκέφτηκα να το πω αυτό, αλλά νομίζω πως δεν πειράζει, ε;) Στο τεύχος Μαρτίου στη στήλη της "Αλληλογραφίας" είδα πως όλες οι εντυπώσεις ήταν θετικές (για το Computer Show), εκτός από μία! Δεν ξέρω γιατί ο αναγνώστης είπε ότι το Computer Show δεν

ήταν καλό, αλλά σας συμβουλεύω να μην τον ακούσετε και να συνεχίσετε με τέτοιες ευχάριστες εκπλήξεις. Και κάτι τελευταίο: έχει προσέξει κανείς πως ο κ. Τσουρινάκης όταν περιγράφει κάποια εικόνα σε review του, αρκετές φορές αρχίζει με τις λέξεις "δείγμα, δείγματα" και με κάποιο ρήμα με την κατάληξη -όντας, π.χ. διαλέγοντας χαρακτήρα, ακούγοντας τους σκελετούς, βρίσκοντας τη δεύτερη, δίνοντας το axe και δείγμα από τα quests κ.ά.;

Παντοτινά δικός σας,
Στέφανος
svamvakos@hotmail.com

Φίλε Στέφανε,

Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια. Εσείς οι ίδιοι διαλέξατε τις στήλες που αφαιρέθηκαν από το περιοδικό (καθώς και αυτές που προστέθηκαν) μέσα από τις απαντήσεις που δώσατε στο ερωτηματολόγιό μας. Οι επιθυμίες σας... προσταγές!

Οσο για τον Τσουρινάκη, δεν έχει μετοχές στο χρηματιστήριο και... τις χρησιμοποιεί στα άρθρα του! Περίμενε λίγο μέχρι να ανέβει ο γενικός δείκτης και πού ξέρεις; Μπορεί να αρχίσει να κυνηγάει τις αληθινές και να εγκαταλείψει τις... "μαϊμούδες"!

ΕΝΑ ΣΟΒΑΡΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

Αγαπητό "PC Master",

Σου γράφω γιατί αντιμετωπίζω ένα σοβαρό πρόβλημα. Αποφάσισα ύστερα από χρόνια ενασχόλησης με τους Η/Υ, να αρχίσω να γράφω CD. Επειδή όμως η αγορά ενός τέτοιου μηχανήματος (CD-R) είναι αρκετά δαπανηρή, άρχισα να γράφω με μαρκαδόρο. Αγόρασα μερικά CDs και άρχισα να γράφω πάνω τους Quake III, Unreal 2, C&C Generals κ.λπ. Τα παιχνίδια όμως αρνούνται να παίξουν. Τι κάνω λάθος; Μήπως γράφω λάθος τα ονόματα; Δοκίμασα να τα γράψω και με γραφομηχανή, αλλά τζίφος! Στην πράσινη πλευρά του CD δεν πρέπει να τα γράφω; Βοηθήστε με!!!

Υ.Γ.: Τι κάθομαι γέρικο χαμοδράκι και ασχολούμαι με δαύτα;

greaterdragon@hotmail.com

Φίλε μας,

Χαρήκαμε ιδιαίτερα που επιτέλους πήραμε αυτόν το μήνα κι ένα σοβαρό γράμμα για την αλληλογραφία μας. Μείνε ήσυχος, τα κάνεις όλα σωστά και όπως πρέπει. Προφανώς το drive σου είναι αυτό που έχει το πρόβλημα και δεν μπορεί να παίξει τα καλοφτιαγμένα CDs σου. Δοκίμασε να τοποθετήσεις το δισκάκι κάθετα στο drive (όρθιο δηλαδή) κι αν δεν χωρέσει, σπάσε το σε δύο κομμάτια και βάλε πρώτα το ένα (απαραίτητη προϋπόθεση να βρίσκεται σε αυτό τουλάχιστον ένα τμήμα της τρύπας). Αφού διαβαστούν τα αρχεία που περιέχει, βγάλ' το και βάλε και το άλλο για να διαβαστούν τα υπόλοιπα. Αν, ο μη γένοιτο, κάποιο κομμάτι πάλι δεν χωρέσει, τράβα το drive από κάτω προς τα





Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Hardware

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** το κουτί και το manual της ASUS P4S8X σε άριστη κατάσταση. Επίσης, πωλούνται κάμερα Creative Videoblaster WebCam II USB και κάρτα MPEG DXR3, και τα δύο 70,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 6997 011119

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** Celeron στα 1000MHz με 198MB μνήμη, CD-RW PLEXTOR 24x10x40, κάρτα γραφικών ATI RADEON 8500 64MB, κάρτα ήχου CREATIVE SOUNDBLASTER LIVE, κάρτα MPEG CREATIVE DXR-3, modem DIAMOND SUPRA 56K. Μαζί όλα τα manuals + drivers + software. Τιμή 390,00 ευρώ μόνο! Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Μπίκας
Τηλέφωνα: 6972 334574, 2310 413704
e-mail: bikas@yahoo.com

Software

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** παλιά adventure παιχνίδια (αυθεντικά αν γίνεται). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κυριάκος Μαυρομάτης
Τηλέφωνο: 23310 25668 (Βέροια)
e-mail: gossaver@yahoo.gr

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** αυθεντικό το Master of Orion 3 ολοκαίνουριο και αχρησιμοποίητο. Τιμή: 35,00 ευρώ. Μόνο από Αθήνα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορέστης
Τηλέφωνο: 6976 714771
e-mail: astralcyborg@yahoo.gr

Διάφορα

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Xbox μιας εβδομάδας με 2 controllers και 2 παιχνίδια (Sega GT 2002, Jet set radio) € 200,00. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: 6976 119783
e-mail: vagelisververas@hotmail.com

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Gameboy Color (χρώμα μωβ) με το POKEMON BLUE σε άριστη κατάσταση μόνο 120,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μάριος
Τηλέφωνο: 25310 25553
e-mail: gradpao@hotmail.com

πάνω για να τεντωθεί και να ψηλώσει. Αν σπάσει, επανάλαβε τη διαδικασία με ένα άλλο drive. Αν σπάσουν όλα, πέσε για ύπνο και συνεχίζεις αύριο. Good luck!

Ο ΑΓΓΕΛΟΣ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ

Σας διαβάζω από τα Χριστούγεννα του '99, όταν κατέληξα στο συμπέρασμα ότι τα άλλα περιοδικά του χώρου δεν με κάλυπταν καθόλου! Ας σταματήσω όμως να σας εκθειάζω (WoW! Είστε SuPeR! κ.λπ.) και ας ξεκινήσω το μακρόσυρτο μονόλογό μου! (LoL:])

Αρχικά, θα ήθελα να σας ρωτήσω πότε επιτέλους θα κυκλοφορήσει το Tomb Raider: The Angel Of Darkness; Εδώ και έναν χρόνο ακούμε για την προσεχή κυκλοφορία του.

Δεύτερον, η εκπομπή δεν μου άρεσε. Δεν είστε γεννημένοι για το μικρό κουτί!

Τρίτον, ας πει κάποιος στον Τσουρινάκη πως το θεϊκό Morrowind (πεθαίνω!) δεν διαβάζεται μόργουιντ αλλά μόρογουιντ (εκτός κι αν έφταιγαν οι μπίρες!)!

Τέταρτον, η στήλη "Adventure SOS" δεν διατίθεται για λύσεις παιχνιδιών! Θέλουμε τη στήλη μας πίσω!

Με εκτίμηση,
Κώστας Μακρυγιάννης
CostasR2@msn.com

Υ.Γ. 1: Please, δημοσιεύστε το!

Υ.Γ. 2: Σας ικετεύω, πέφτω στα πόδια σας!

Υ.Γ. 3: Δεν ξέρω τι άλλο να πω για να το δημοσιεύσετε!!!

Φίλε Κώστα,

Δυστυχώς έχασες: δεν πρόκειται να το δημοσιεύσουμε με τίποτα! Τι μας πέρασες εμάς, να υποκύπτουμε στις απαιτήσεις των αναγ... ε... μα τι περιέχει αυτός ο φάκελος μαζί με το γράμμα; Ενα χαρτονόμ... Α, μα βέβαια, ω εκλεκτέ μας αναγνώστη, αμέσως θα δημοσιεύσουμε την επιστολή σου και θα απαντήσουμε σε όλα τα καυτά ερωτήματά σου για τη ζωή, το θάνατο και το "PC Master" γενικότερα. Τι μας ζήτησες; Πότε θα κυκλοφορήσει η Lara; Ε, μα αυτό είναι δύσκολο, ασήμωσε κατιτίς παραπάνω πρώτα... Καλά, άντε, για Απρίλιο πάει και βλέπουμε. Ντίβα, βλέπεις, αν δεν καθυστερήσει και λίγο στο ραντεβού της, θα χαλάσει τη φήμη της...

THE BIG CHEAT

Χρησιμοποίησα το cheat για την εκπομπή (ομολογώ πως δεν καταλαβαίνω τίποτα - άσχετο, αυτό είναι από άλλη εκπομπή) και αυτά που αντίκρισα τα είχα ήδη δει όταν έκανα "εγχείρηση" το CD κι είδα τα βιντεάκια ένα-ένα. Η περιέργεια, βλέπεις. Ισως στη λογική των... bloopers θα 'πρεπε να γίνεται και η κανονική εκπομπή. Βέβαια, θα χρειαστεί αρκετή υπομονή (περισσότερη απ' αυτήν που χρειάζεται για να κάνετε τα γυρίσματα με σοβαρότητα;), αλλά πιστεύω ότι θα "λέει" περισσότερο (όπως λέμε κι εμείς οι Νεοέλληνες).

Αυτό το μικρό σχόλιο. Ελπίζω σύντομα να δω μία εκπομπή..."full of bloopers"! Αυτά τα λίγα...

Αφού σου έστειλα δύο e-mails σχετικά με κάτι πειραματισμούς μου στο MAME, έρχεται απ' το πουθενά ο Κωστάκης και παρουσιάζει το Rom Center, του οποίου την ύπαρξη δεν γνώριζα καν (και παιδευόμουν τζάμπα με τους εν λόγω πειραματισμούς)! Απ' ό,τι λέει, το εν λόγω πρόγραμμα δίνει λύση σε όλα τα προβλήματα (CRC errors, missing files κ.λπ.) που δοκίμαζα να ξεπεράσω με δικά μου μαγικά. Τη στιγμή που στέλνω το e-mail, μάλιστα, πάω για να το κάνω download. Ακόμα... στο δρόμο είμαι (αθάνατο 56K modem!). Αυτά τα λίγα (αυτή τη φορά το ενvoώ και είμαι κάθετος σ' αυτό!)...

Νίκος "SoaD" Παλακίδης
sentenced_667@hotmail.com

Φίλε Νίκο,

Οπως κι εσύ διαπίστωσες, φροντίζουμε πάντα "μετά από σας για σας". Χμ... τώρα που το σκέφτομαι, κάπως αλλιώς είναι το σλόγκαν, αλλά δεν θα τα χαλάσουμε για μια λεξούλα από 'δώ και μια λεξούλα από κει... Και για να μην κουράζεσαι στα download, ρίξε μια ματιά στο CD-ROM αυτού του μήνα κι όλο και κάτι θα βρεις...

Δελτίο παραγγελίας στη σελ. 192



PCmaster ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ € 70,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ E-MAIL

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο________ ❑ τραπεζική επιταγή Νο________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS ΥΠΟΓΡΑΦΗ ________

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PCmaster PCmaster Gold ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ........ ΗΛΙΚΙΑ........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........ ΠΟΛΗ........ Τ.Κ........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ........ ΤΗΛΕΦΩΝΟ........
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ........ ΥΠΟΓΡΑΦΗ........
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο........ ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
❑ PC MASTER ❑ PC MASTER GOLD
Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6,50 ΕΥΡΩ
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER GOLD" 9,90 ΕΥΡΩ
ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ........

PCmaster ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

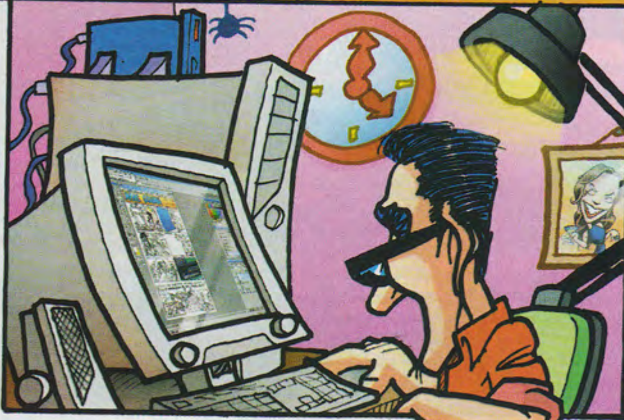
Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 210 9216847 ή ταχυδρομήστε τη στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

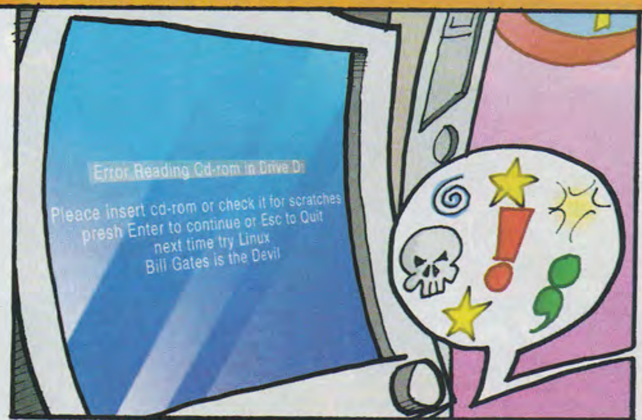
❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........ ΠΟΛΗ........ Τ.Κ........
ΗΛΙΚΙΑ........ ΤΗΛ........ E-MAIL ADDRESS........

ΜΠΛΕ ΟΘΟΝΗ

ΣΚΙΤΣΟ - ΣΕΝΑΡΙΟ
Ι. ΚΟΜΙΩΤΗΣ











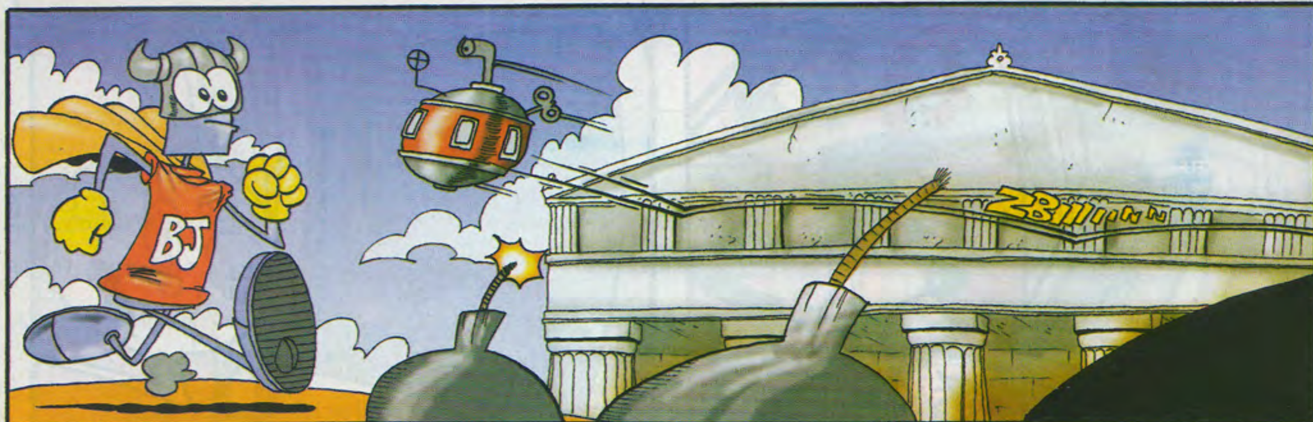




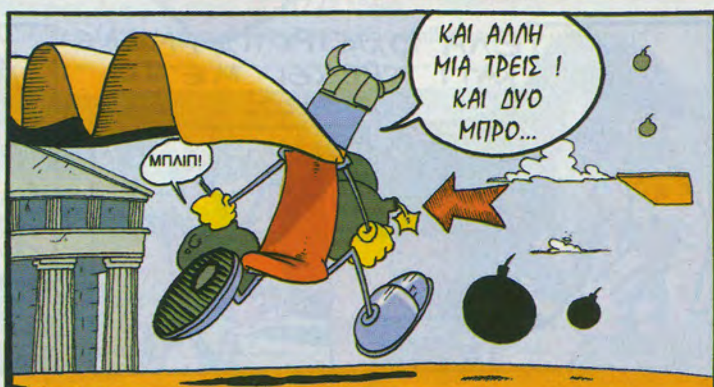
ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

ΣΚΙΤΣΟ/ΣΕΝΑΡΙΟ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ-ΙΩΑΝΝΗΣ ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com

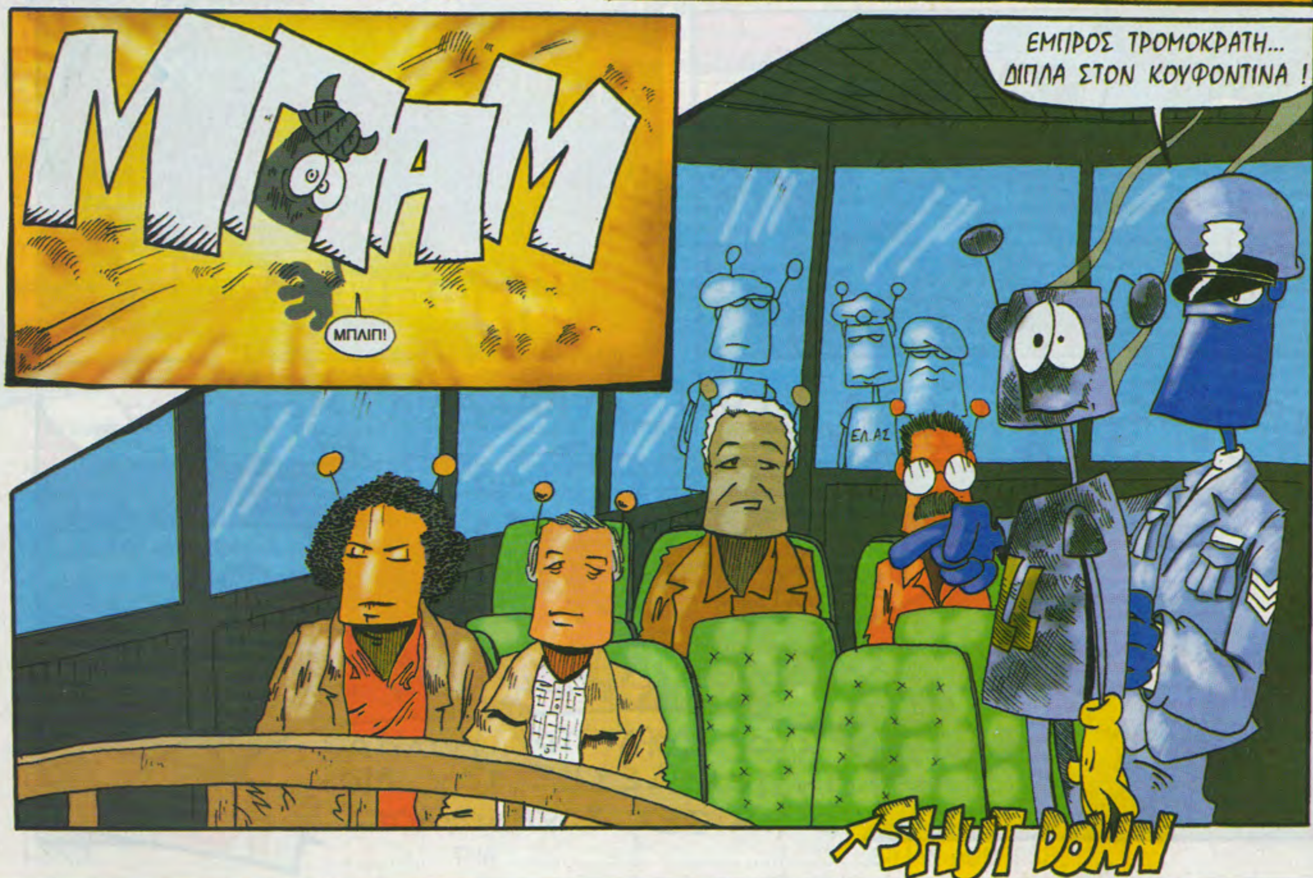
BOMB JACK











Τηλεφώνησε τώρα από σταθερό τηλέφωνο

ΗΧΟΙ ΚΛΗΣΗΣ

HOT ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ & ΑΠΙΘΑΝΑ ΛΟΓΟΤΥΠΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΚΙΝΗΤΑ!

24 ΩΡΕΣ ΤΟ 24ΩΡΟ

Ενημερωθείτε για όλα στο internet: www.banana.gr

mediatel

0.25€/15''+Φ.Π.Α. Τ.Θ.19187

9011 234 372



ΞΕΝΑ

31097 LOOSE YOUR SELF-EMINEM
38387 MAYBE-ENRIQUE IGLESIAS
13464 MISUNDERSTOOD-BON JOVI
38384 I MISS YOU-DARREN HAYES
38383 FALLIN-ALICIA KEYS
27859 MUNDIAN TO BACH KE-DJ PENJABI
27856 MR BONJANGLES-R. WILLIAMS
27855 FAMILY PORTRAIT-PINK
27854 CRY ME A RIVER-J. TIMBERLAKE
27852 I DROVE ALL NIGHT-CELIN DION
38384 I MISS YOU-DARREN HAYES
38383 FALLIN-ALICIA KEYS
38344 DIE ANOTHER DAY-MADONNA
38219 THE KETCHUP SONG-LAS KETCHUP
38209 LOVE DON'T LET ME GO-D. QUETTA
29406 OBJECTION-SHAKIRA
35723 ALL THE THINGS SHE SAID-TATU
38378 DIRTY-CHRISTINA AGUILERA
29307 RESURRECTION-PPK
38376 MY VISION-JAKKATA
38213 ROUND ROUND-SUGABABES
27835 FEEL-ROBBIE WILLIAMS
29335 TAKE ME WITH YOU-COSMOS
29243 RAPTURE (REFRAIN)-IIO
27681 PERDONO-TIZIANO FERO
37552 THE LOVE I HAVE FOR YOU-D.VASS
15127 RAINING PLEASURE-FAKE
37618 INSATIABLE-DARREN HAYES
39216 LET THE MUSIC PLAY-SHANNON
39217 TROUBLE-SHAMPOO
27846 DOWN BOY-HOLLY VALANCE
35746 HOT TEMPTETION-BROSIS
29278 WHENEVER, WHEREVER-SHAKIRA
37564 IN YOUR EYES-KYLIE MINOGUE
27713 LOVE AT FIRST SIGHT-K. MINOGUE
37310 BOHEMIAN LIKE YOU-D. WARHOLS
29053 INSOMNIA-FAITHLESS

27629 A NEW DAY HAS COME-C. DION
27805 WHY-AGENT SUMO
27795 I NEED YOU-ANTONY MARC
27813 IT'S OK-ATOMIC KITTEN
27808 HERE I GO-SUGABABES
29397 EXTREME WAYS-MOBBY
13110 OWNER OF A LONELY HEART-YES
13107 JUMP-VAN HALEN
13101 IMMITATION OF LIFE-R.E.M.
13095 1979-SMASHING PUMPKINS
13092 SINGING IN MY SLEEP-SEMISONIC
13089 SCAR TISSUE-R. H. C. PEPPERS
13083 ALIVE-PEARL JAM
13080 I'M BROKEN-PANTERA
13074 MORNING GLORY-OASIS
13068 DON'T SPEAK-NO DOUBT
13065 HEARTSHAPED BOX-NIRVANA
13062 WHISKEY IN THE JAR-METALLICA
13109 TEENAGE DIRTBAG-WHEATUS
13106 SUNDAY BLOODY SUNDAY-U2
13103 SIMPLY THE BEST-TINA TURNER
13100 HERE I GO AGAIN-WHITESNAKE
13097 TWO PRINCES-SPIN DOCTORS
13094 WAIT AND BLEED-SLIPKNOT
13091 CLOSING TIME-SEMISONIC
13082 BROKEN HOME-PAPA ROACH
13076 SAD SONG-OASIS
13073 GO LET IT OUT-OASIS
13064 ABOUT A GIRL-NIRVANA
13061 THE UNFORGIVEN-METALLICA
13102 ZOMBIE-THE GRANBERRIES
13099 AGAIN-LENNY KRAVITZ
13084 WE WILL ROCK YOU-QUEEN
13066 LITHIUM-NIRVANA
13063 RESPONSABILITY-MXPX
13035 PARADISE CITY-GUNS 'N ROSES
13025 HOTEL CALIFORNIA-EAGLES
13018 IT'S MY LIFE-BON JOVI

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

27858 ΟΛΑ ΤΕΛΕΙΩΣΑΝ-FAME STORY
38401 ΠΙΑΣΕ ΜΕ-ΕΥΡΥΔΙΚΗ
08784 ΚΙ ΕΦΥΓΑ-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΑΣΗΣ
08783 Η ΖΩΗ-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΑΣΗΣ
38399 ΑΓΡΙΟ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟ-Ε. ΠΕΤΑ
08779 ΕΛΙΞΙΡΙΟ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
09403 ΠΑΡΕΝΕΡΓΕΙΕΣ-Α. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ
08777 ΘΥΜΙΣΟΥ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
08775 ΚΟΛΛΗΜΕΝΗ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
08774 ΣΗΜΕΡΑ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
08773 ΘΑ ΜΕ ΖΗΤΑΣ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
08772 Μ' ΕΧΕΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ-ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ
08771 ΠΑΡΑΔΕΙΣΕ ΜΟΥ-Λ. ΛΙΒΙΕΡΑΤΟΣ
08769 ΜΩΡΑΚΙ ΜΟΥ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
08768 Η ΜΕΛΩΔΙΑ ΤΗΣ ΜΟΝΑΞΙΑΣ-ΒΑΝΔΗ
08004 ΕΚΡΥΨΑ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΟΥ-ΡΕΜΟΣ
37568 ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΑΓΑΠΗ-ANTIQUE
39238 W.W.W.APISTI.COM-Δ. ΣΤΑΡΟΒΑΣ
39256 ΒΡΕ ΔΕ ΠΑ ΝΑ ΓΑ-ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
09407 ΠΑΡΕ ΜΟΥ ΜΙΑ ΠΙΠΑ-ΜΠΟΥΓΑΣ
09406 ΑΝΤΕ ΓΕΙΑ-ΤΑΣΟΣ ΜΠΟΥΓΑΣ
09265 ΥΜΝΟΣ ΤΟΥ ΚΕΡΑΤΑ-Σ. ΛΙΒΥΚΟΣ
08779 ΕΛΙΞΙΡΙΟ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
09403 ΠΑΡΕΝΕΡΓΕΙΕΣ-Α. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ
08777 ΘΥΜΙΣΟΥ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
08775 ΚΟΛΛΗΜΕΝΗ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΕΜΠΕΣΗΣ
08774 ΣΗΜΕΡΑ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΒΑΝΔΗ
08773 ΘΑ ΜΕ ΖΗΤΑΣ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
08772 Μ' ΕΧΕΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ-ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ
08771 ΠΑΡΑΔΕΙΣΕ ΜΟΥ-Λ. ΛΙΒΙΕΡΑΤΟΣ
08769 ΜΩΡΑΚΙ ΜΟΥ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
38221 ΤΑΣΕΙΣ ΑΥΤΟΚΤΟΝΙΑΣ-Α. ΒΙΣΣΗ
38346 ΑΧ-ΝΑΤΑΣΑ ΘΕΟΔΩΡΙΔΟΥ
38357 ΜΑΡΤΥΡΙΟ-ΑΝΝΑ ΒΙΣΣΗ
38379 ΑΝΤΕ ΓΕΙΑ-ΚΑΙΤΗ ΓΑΡΜΠΗ
38362 DA DA DA-ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΚΑΙΟΣ
38276 ΑΚΡΟΒΑΤΩ-ΒΑΛΑΝΤΗΣ

08132 ΞΕΝΥΧΤΑΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΛΙΚΗΣ
37930 Σ' ΑΓΑΠΑΩ ΚΟΙΤΑ-Ζ. ΜΕΛΑΣ
37776 ΤΙ ΝΑ ΛΕΜΕ-Ν. ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗΣ
09265 ΥΜΝΟΣ ΤΟΥ ΚΕΡΑΤΑ-Σ. ΛΙΒΥΚΟΣ
37561 ΑΡΡΩΣΤΑΙΝΩ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
37372 ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΙ ΤΗΣ DISCO-Σ. ΡΟΥΒΑΣ
27849 ΕΛΑ ΔΩ (COME 2 ME)-ANTIQUE
08751 ΜΟΥ' ΛΕΙΨΕΣ ΠΟΛΥ-ΓΕΩΡΓΙΑΔΟΥ
08750 ΑΠΟΛΟΓΙΣΟΥ-ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΡΑΣ
27848 ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ-ANTIQUE
08749 ΠΑΛΙ ΘΑ ΤΡΕΛΑΘΩ-Σ.ΓΕΩΡΓΙΑΔΟΥ
27847 ΜΩΡΟ ΜΟΥ-ANTIQUE
08748 ΑΝΗΣΥΧΩ-ΠΑΣΧΑΛΗΣ ΤΕΡΖΗΣ
08738 ΣΕ ΔΙΕΓΡΑΨΑ-Χ. ΒΑΡΘΑΚΟΥΡΗΣ
08737 ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΜΟΥ-ΒΑΡΘΑΚΟΥΡΗΣ
37366 Σ'ΑΓΑΠΑΩ-ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΚΑΙΟΣ
37523 ΤΙ ΚΑΝΩ ΜΟΝΗ ΜΟΥ-Δ. ΒΑΝΔΗ
08002 ΟΣΟΙ ΑΝΤΡΕΣ ΑΓΑΠΑΝΕ-ΤΣΑΛΙΚΗΣ
37641 ΠΟΣΟ ΜΟΥ ΛΕΙΠΕΙΣ-S. ΒΟΛΑΝΗΣ
37385 ΕΛΑ ΝΑ ΜΕ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙΣ-Α. ΡΕΜΟΣ
08285 ΑΝ ΦΤΑΙΣ ΕΣΥ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ
19046 Η ΜΕΓΑΛΗ ΑΓΑΠΗ-Α. ΜΑΝΤΑΣ
38284 ΚΟΙΜΙΣΟΥ ΑΠΟΨΕ-ΒΑΛΑΝΤΗΣ
38258 ΠΟΣΟ Σ' ΑΓΑΠΩ-Β. ΑΥΓΕΡΙΝΟΣ

ΑΘΛΗΤΙΚΑ

11009 CHAMPIONS' LEAGUE
11006 ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
11005 ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ
11007 ΠΑΟΚ
11004 ΑΕΚ
11017 ΑΡΗΣ
11023 ΟΦΗ
11008 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΚΥΡΙΑΚΗ
13021 FINAL COUNTDOWN-EUROPE
13208 ΚΑΓΚΕΛΑ ΠΑΝΤΟΥ-Τ. ΠΑΝΟΥΣΗΣ
27205 WE ARE THE CHAMPIONS-QUEEN

CINE - TV

39236 JAMES BOND ΘΑ ΓΙΝΩ
39228 ΟΛΟΙ MEGA
15116 ΕΙΣΑΙ ΤΟ ΤΑΙΡΙ ΜΟΥ-ΠΑΣΧΑΛΗΣ
15119 ΤΟΣΑ ΧΡΟΝΙΑ ΣΑΝ ΤΥΦΛΟΣ
17092 ΤΟ ΖΕΙΜΠΕΚΙΚΟ ΤΗΣ ΕΥΔΟΚΙΑΣ
17079 Ο ΚΑΛΟΣ Ο ΚΑΚΟΣ ΚΑΙ Ο ΑΣΧΗΜΟΣ
33103 TAMALLY MAAK (ΟΛΑ ΙΙ)-Β. BAR III
37569 MAY IT BE (LORD OF THE RINGS)

39237 SUPER 3 (ΔΙΑΦΗΜΗΣΗ ΟΠΑΠ)
21061 LUX AETERNA-CLINT MANSELL
17150 AMELIE
17024 EXORCIST-MIKE OLDFIELD
37646 TU ES FOUTU-IN-GRID
15121 EKI ATTAR-HUUN HUUR TU
15037 MUPPET SHOW
15063 X-FILES-MIKE OLDFIELD
17053 PULP FICTION (ΜΙΣΙΡΛΟΥ)

15111 THE FAMOUS GROUSE
15059 TRANSFORMERS
15047 STAR TREK
15038 PINK PANTHER
15029 LOONEY TUNES
15023 FAME
15064 X-MEN THEME
15061 WOODY WOODPECKER
15046 SOUTH PARK

15040 SCOOBY DO
15028 KNIGHT RIDER
15025 HAWAII 5-0
15016 COCA COLA
15013 BEVERLY HILLS 90210
15063 X-FILES
15048 SUPERMAN
15033 MARRIED WITH CHILDREN
17060 STAR WARS

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ, ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΗ ΜΕΛΩΔΙΑ Ή ΤΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ ΠΟΥ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΤΟ ΛΑΒΕΙΣ ΑΜΕΣΩΣ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΟΥ ΜΕ SMS

ΛΟΓΟΤΥΠΑ

PC master 49716

Όλες οι υπηρεσίες είναι διαθέσιμες εφόσον υποστηρίζονται από τον τύπο του κινητού

COMPUTER 49712	87058	49752	Start 49451	Windows 49453	C:\> 77034	77032	49790	GAME OVER 73199
77220	email 77224	MOTHER-IN-LAW ON-LINE 81012	intel 49172	http://www. 73164	61194	Harry Potter 61199	45294	79121
RAIDER 61125	61155	THE X FILES 61020	61208	GRAN TURISMO3 45264	49785	STAR WARS 79050	STAR TREK THE NEXT GENERATION 79120	55151
PORSCHE 45143	Ferrari 45038	F1 45117	55139	FIGHT CLUB 61187	THE MASK 61181	55146	55142	55145
SEXY 51151	51119	51143	55148	Mr. Speed 55147	CALL ME 55149	mitsos.com 59356	babe 67136	55144